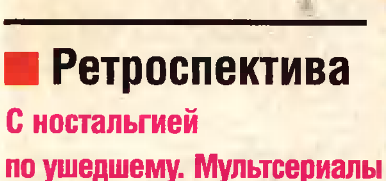

№ 11 (119)
ноябрь 2009 год

виртуальные радости

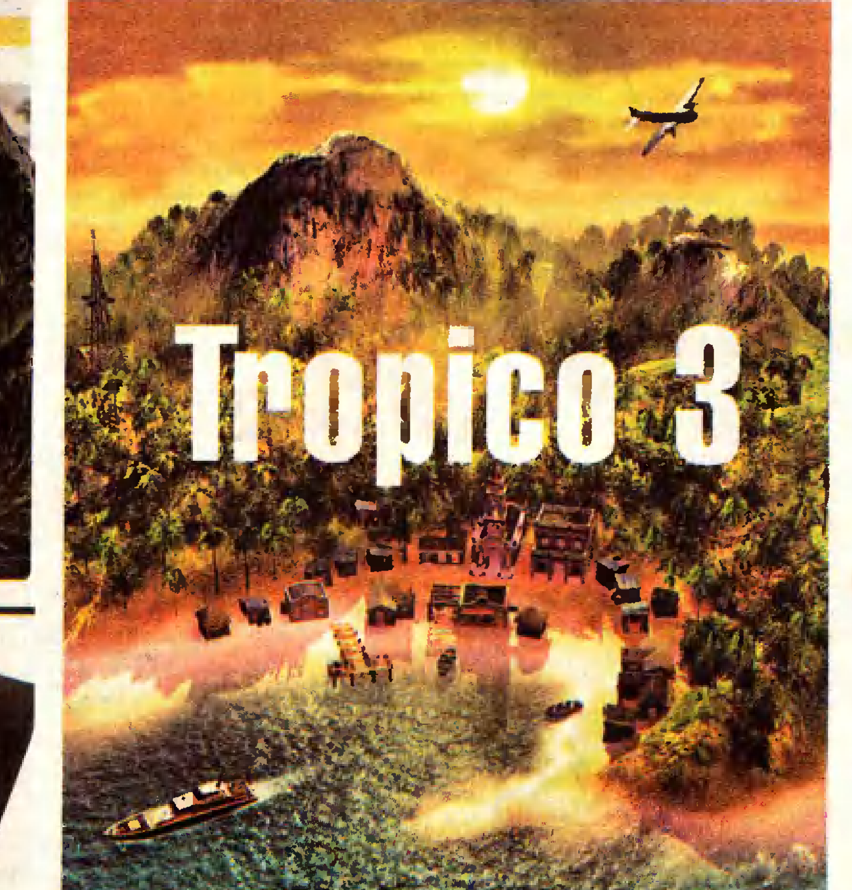
ISSN 1992-7835

Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com







НОВОСТИ ИЗ МИРА ИГР

Привет, читатель!

Как тебе, скорее всего, известно, на дворе бушует разного рода зараза, в том числе пресловутый свиной грипп. Народ паникует — как у себя на кухнях, так и в открытую. Во многих школах — карантин. Доктора рекомендуют воздерживаться от посещения массовых мероприятий. Все чаще и чаще на глаза попадаются люди в специальных повязках. Словом, страшно жить на свете, господа. Благо, те потенциальные носители свиного гриппа и прочих ОРВИ, кто уважает связанные с компьютерами развлечения, могут преспокойно переждать и реальные, и надуманные эпидемии перед монитором. Тем более что сейчас осень все еще в разгаре, а осень — это, к примеру, много всяких интересных игр.

Итак, в этом номере мы расскажем об уже появившихся в продаже хитах — в частности, о необычной экшен-RPG **Borderlands**, крепком наследнике серии Gothic по имени **Risen**, свежем **дополнении к** культовому на территории СНГ шутеру **S.T.A.L.K.E.R.**, первоклассной tycoon-стратегии **Tropico 3**, разочаровавшей публику PC-версии футбольного симулятора **FIFA 10** и ориентированном на фанатов тактических FPS **Operation Flashpoint: Dragon Rising**. Кроме того, мы устроили разбор полетов довольно нестандартной логической игрушке **Twin Sector** и провальной "бродилке" **Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes**, а также изучили всю доступную информацию о стратегии **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight**, квесте **Heaven** и многообещающей MMORPG **Star Wars: The Old Republic**.

А еще в данном номере мы решили выделить больше, чем обычно, места под рубрики "Кино" и "Недорого и сердито". Плюс, на страницах неподалеку расположились окончание рассказа о культовых мультсериалах и ликбез по лучшим играм для карманной приставки PlayStation Portable. И не только.

В общем, читай, играй, смотри, радуйся жизни и ни в коем случае не вздумай разболеться и поддаваться чертовой хандре. Удачи!





У Dragon Age появилась собственная социальная сеть

В свете выхода ролевой игры Dragon Age: Origins, которая к моменту публикации этих строк уже займет свое почетное место на прилавках, компания BioWare решила запустить специальную социальную сеть под названием BioWare Social Network для всех поклонников проекта. Завести свой аккаунт сможет любой пользователь, который приобрел лицензионную копию игры Dragon Age. Причем это в равной степени относится как к владельцам PC, так и обладателям консолей от Sony и Microsoft. На главной страничке своего личного профиля игрок сможет разместить фотографию своего героя с его текущей экипировкой. Помимо этого, аккаунт BioWare Social Network будет содержать подробнейшую информацию об истории становления героя, проценте прохождения игры и, конечно же, о завоеванных наградах.

Пока социальная сеть находится в стадии активной беты, но уже скоро станет отправной точкой чуть ли не для всех главных обсуждений между фанатами всех тонкостей пребывания в мире Dragon Age: Origins. Как еще утверждают сами сотрудники BioWare, одной из главных причин создания BioWare Social Network стало банальнейшее желание насолить "пиратам". Ведь зарегистрироваться в сети смогут только владельцы лицензионных копий игры.

Оторванное ухо в подарок!

"Акелла" уже заканчивает последние приготовления перед выходом сверхожидаемого зомби-шутера Left 4 Dead 2. Русская версия игры выйдет в свет одновременно с официальным мировым релизом, то есть 17 ноября. Более того, "Акелла" также планирует выпустить специальное коллекционное издание, которое, помимо оригинального диска с игрой, будет включать в себя диск с дополнительными материалами, окровавленную футболку, гвоздь набора — оторванное ухо зомби и занимательную книгу "Зомбология, или Мертвые кусаются" о практике борьбы с мертвяками.



Zenimax покупает Valve?

Раз уж разговор пошел о Left 4 Dead 2, неплохо сейчас вам поведать еще вот какую новость об ее разработчике — студии Valve Software. По не подтвержденным пока слухам, компания Zenimax, которой принадлежит студия-разработчик Fallout 3 и серии The Elder Scrolls Bethesda Softworks, а также не нуждающаяся в представлении id Software, вскоре готовится сделать еще одну весьма перспективную покупку. На этот раз в загребущие лапы Zenimax может отправиться сама Valve Software. Пока ведутся только переговоры о самой возможности такой сделки. Отметим также, что в случае благополучного завершения крупного транша права на онлайновый магазин Steam также отойдут к Zenimax. Но не забудем повторить, что вся указанная в заметке информация — не более чем слухи.

Рекордный футбол

FIFA 10 уже успела выйти и прочно обжиться на винчестерах всех поклонников футбола и знаменитой серии футбольных симуляторов. Тем временем Electronic Arts успела уже похвастаться достижениями этого нового проекта. Итак, всего лишь за недели активных продаж около 1,7 миллиона покупателей поставили у себя дома заветную коробочку с лицензионной копией FIFA 10. По утверждению EA, это самый успешный старт новой части футбольного симулятора за всю историю существования сериала. По словам Питера Мура, главы "спортивного" подразделения Electronic Arts, в успехе игры абсолютно никто из его команды не сомневался, а значит, все идет так, как запланировано.

В Call of Duty: Modern Warfare 2 будет вид от третьего лица

Да, это не описка. Возможность лицезреть своего персонажа со стороны официально подтверждена разработчиками. Недавно эта информация уплыла в Сеть, что первое время вызвало немалую шумиху среди игроков. Но будьте спокойны. Пока данная возможность заявлена только для мультиплеера. Это раз. А матчи на сервере, поиграть в которые можно лишь в режиме от третьего лица, будут отмечены соответствующей "галочкой". Это два. К слову, уже в этом месяце — а точнее, 10 ноября — Call of Duty: Modern Warfare 2 появится на прилавках. Тогда мы и проверим, насколько разнообразие видов отразится на игре.



Need for Speed и цифры

И снова у нас новость об очередном феноменальном успехе Electronic Arts. А подсобить ей в этот раз смогла игровая серия автоаркад Need for Speed. Так вот, за весь период существования бренда его владельцу, то есть EA, удалось продать аж сто миллионов коробок с играми соответствующей линейки. Общая выручка за все проданные копии составляет 2,7 миллиарда долларов, что, между прочим, тоже весьма впечатляюще.

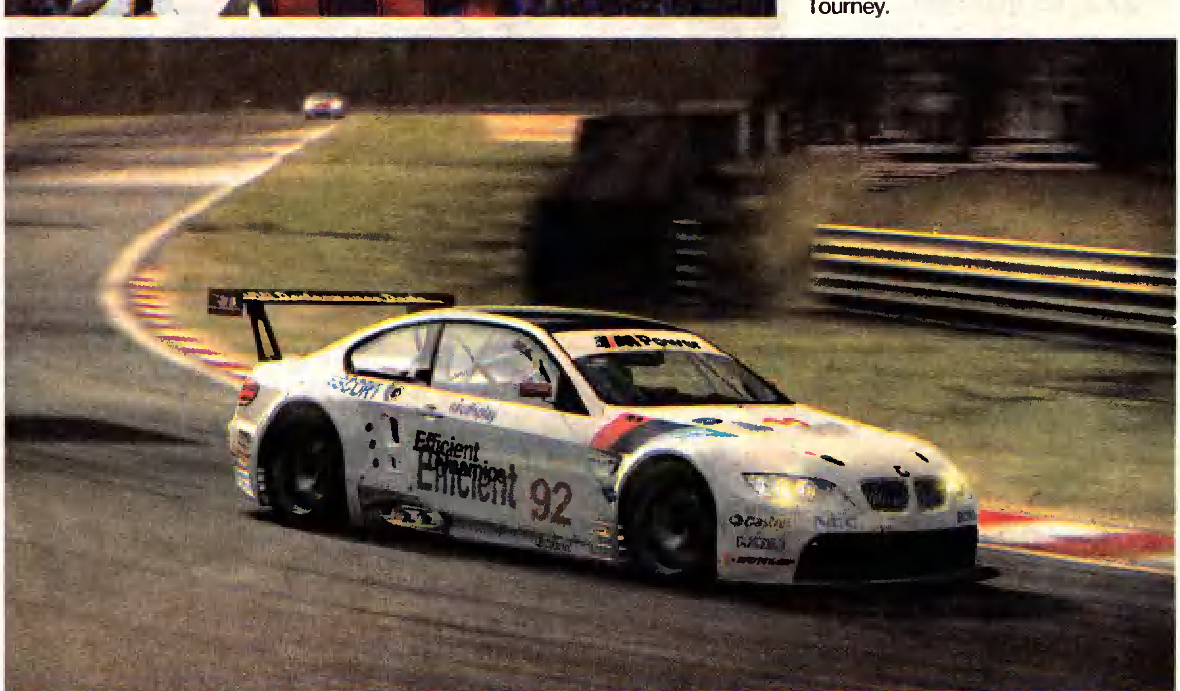
Помимо этого, Electronic Arts поделилась еще парочкой любопытных цифр. Need for Speed порадовала обладателей четырнадцати платформ, была переведена на двадцать два языка и официально распространялась на территории более чем шестидесяти стран. Что касается самих игроков, то за все это время они умудрились выпустить 17 — ужас прямо — триллионов самопальных модификаций и намотать по виртуальным дорогам в общей сложности 279 миллиардов миль. Последняя на данный момент игра серии — Need for Speed: Shift — вышла совсем недавно. В разработке уже находятся две следующие части.

Турнир по Tekken 6 на "ИгроМире"

Если вы еще не решили, поехать вам на выставку "ИгроМир 2009", которая будет проходить в период с 6-го по 8-е ноября, или нет, то спешим заверить вас, что шоу в этом году будет невероятное — с кучей интересностей, знаменитостями и конкурсами с ценными призами. Одно из таких соревнований устроит сама "1С". На стенде с консольным файтингом Tekken 6 все три дня будет проводиться турнир на звание чемпиона и титул "Короля железного кулака".

Отборочные игры будут проходить все три дня, а суперфинал состоится в последний день выставки. Победителей ждут ценные призы, а именно:

1-е место — Путевка в Лондон на чемпионат The King of Iron Fist Tourney.







2-е место — Приставка Sony PlayStation 3 Slim.

3-е место — Карманная консоль Sony PlayStation Portable с игрой Gran Turismo в комплекте.

Игроки, занявшие с 4-го по 8-е место, получат ценные сувениры от Sony и "1С".

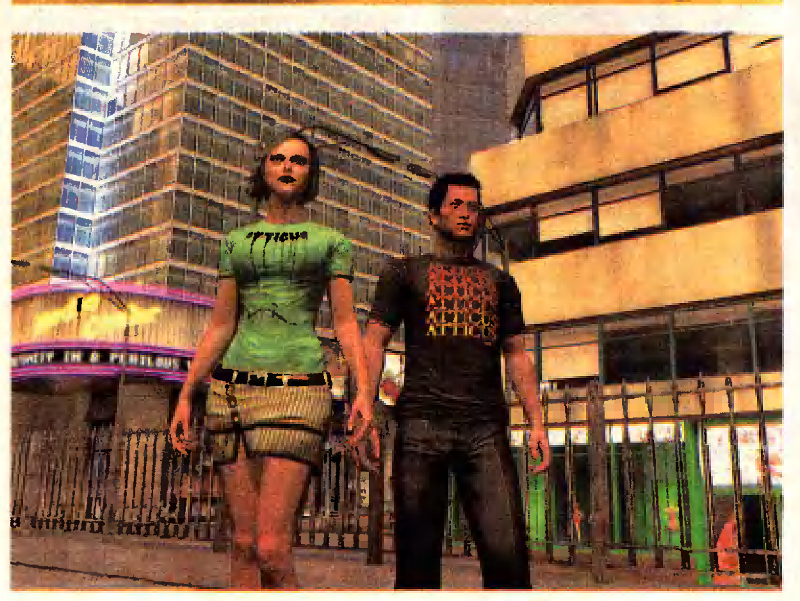
"Скорость Онлайн" вышла на дисках

"Скорость Онлайн" — как понятно из названия, онлайновая гоночная игра — наконец-то появится в продаже на физических носителях. Дело в том, что до этого проект можно было только скачать (бесплатно, кстати) с официального сайта дистрибьютора. Теперь же "Бука" в тесном творческом тандеме с Nival Network издадут игру и на дисках. Естественно, возникает резонный вопрос: зачем платить за игру, которую можно бесплатно скачать с официального сайта? А дело все в том, что, как и в случае с MMORPG "Аллоды Онлайн", вместе с диском вы получаете некоторое количество внутриигровой валюты. В случае со "Скорость Онлайн" это ZZgold. Диски с игрой уже появились на прилавках отечественных магазинов.



CrimeCraft становится условно-бесплатной

"GTA в онлайне", она же CrimeCraft, недавно сменила модель распространения. Теперь клиент любой желающий может скачать с официального сайта игры. При этом, конечно, не стоит забывать, что для полного счастья вам дополнительно все-таки нужно будет отдавать около десяти долларов ежемесячно — взамен вы получите доступ ко всем опциям игры и возможность обменять реальные деньги на внутриигровую валюту. О тонкостях проживания в мире CrimeCraft догадаться несложно: грабим, убиваем, завоевываем новые территории и устанавливаем господство надо всеми остальными неудачниками. Встретимся в онлайне!



В Champions Online создан миллион персонажей

Разработчик онлайновых игр Cryptic Studios недавно поделилась своими успехами. В ее новой MMORPG Champions Online теперь насчитывается целый миллион созданных супергероев. Напомним, что Atari в этом году перекупила разработчиков Champions Online у прежних издателей с целью расширить свое влияние в онлайновом сегменте. Отметим также, что миллион созданных персонажей вовсе не тождественен миллиону зарегистрированных аккаунтов. Дело в том, что пользователи могут создать от имени одного профиля сразу несколько персонажей. Нам лишь остается пожелать удачи как разработчикам, так и издателю игры и ждать от них новых побед на интерактивном поприще.



Assassin's Creed снова без "демки"

А теперь — грустные известия. Если вы помните, перед запуском оригинального Assassin's Creed разработчики отказались подарить игрокам возможность сыграть в демоверсию. Дескать, нечего игру смаковать по кусочкам — налетайте сразу на целый пирог. Ситуация повторяется вновь. Все те, кто ожидал хоть немного опробовать Assassin's Creed 2 в действии перед релизом или покупкой диска, будут разочарованы: "демки" нам всем снова не видать.

Зато стало известно, что актер, озвучивавший Альтаира в оригинале, задействован и в разработке сиквела. Во второй части главного героя зовут Эцио, так что участие Филипа Шабаза может означать две вещи: или он на озвучке главного героя снова (то, что он другой, наверное, не так уж и важно), или Альтаир вновь появится в новой игре. Релиз консольной версии сиквела Assassin's Creed 2 состоится уже в этом месяце. Обладателям PC же придется ждать до начала следующего года.

Анонсы

Первые намеки Rockstar о GTA 5

Мы могли бы про это и не писать. Все и так настолько очевидно и предсказуемо, что аж плакать хочется. Скажите, среди вас есть те наивные люди, которые не верят в выход следующей части гиперуспешного сериала Grand Theft Auto? Надеемся, что таких нет. Первый намек на разрабатываемую GTA 5 можно обнаружить в руководстве пользователя сборника Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City. На тринадцатой страничке красочного буклета можно прочитать красивую надпись следующего содержания: "Liberty City is over. Next stop in March 2010". Это значит, что россказни о Либерти-Сити у Rockstar уже закончились, а новую порцию GTA следует ожидать уже в марте следующего года. Что это? Новая часть или следующий адд-он к GTA 4? Думается нам, что первое, так как не зря же разработчики выпустили ныне существующие эпизоды вместе в отдельном издании Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City.

Слухи о пятой части The Elder Scrolls

Что касается игрового сериала The Elder Scrolls, то, хоть сама Bethesda пока всячески отрицает тот факт, что новая игра по мотивам знаменитой вселенной находится в разработке, слухи — опять же — свидетельствуют об обратном.

Упоминание (пусть и вскользь) о The Elder Scrolls 5 можно было отыскать в аннотации к специальной книге для фанатов The Elder Scrolls: The Infernal City. В заметке говорилось о том, что события книги служат своеобразным связующим звеном между Oblivion и следующей частью игры. Вскоре провокационную аннотацию заменили менее претензионной, но даже и без спойлерной информации нужно отчетливо понимать: Bethesda ни за что в жизни не предаст забвению такую перспективную торговую марку, как The Elder Scrolls.

DiRT 2 приедет на PC в декабре

А если быть точнее, то 1-го числа последнего месяца в году этот проект появится в Северной Америке, а 4-го — в Европе. Как неоднократно утверждалось разработчиками ранее, в PC-версии игры будет полноценная поддержка API следующего поколения — DirectX 11. Естественно, это самым прямым образом скажется на показателе всеобщей красивости и зрелищности автосимулятора. Консольный же вариант DiRT 2 уже появился на свет и радует день ото дня своих преданных поклонников. Ну а обладателям персональных компьютеров ждать осталось недолго.



Сборник головоломок от Atari

Компания Atari анонсировала сборник весьма занятных головоломок Puzzler World, ранее выходивших на консоли Nintendo DS, для PC. Задачек не просто много, а очень много: их около тысячи. Пазлы разбиты по категориям на 14 разделов, среди которых есть кроссворды, судоку, нахождение отличий и многое другое. Для самых любознательных приготовлена целая система бонусов. Выход сборника запланирован на 8-е декабря. Заполучить его, к сожалению, можно будет только после скачивания с официального сайта Atari: в ритейлерских сетях Puzzler World не появится.

Анонсирована Superstars V8 Next Challenge

Разработчик таких симуляторов "про мотоциклы", как MotoGP и Superbike, студия Milestone на пару с издателем Black Bean Games анонсировали на днях игру Superstars V8 Next Challenge. Это — ни много ни мало — сиквел Superstars V8 Racing. В основу аркадных гонок положена философия знаменитого итальянского чемпионата спорткаров. Как говорят сами разработчики, ставка на сиквел сейчас невероятно высока. Milestone жаждут исправить все, что было сделано криво, а также добавить, как уже считается доброй традицией у команд, разрабатывающих из года в год гоночные аркады и симуляторы, новые режимы игры, новые трассы и новые карты. Релиз Superstars V8 Next Challenge запланирован на первый квартал будущего года на PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

Phoenix





КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Охотник на динозавров

3 ноября в продажу на PS2, Wii, PS3 и Xbox 360 благодаря стараниям Activision поступила игрушка **Jurassic: The Hunted**, анонсированная буквально за пару недель до выхода. Новинка явно не претендует на лавры AAA-проектов жанра "шутер" и создана лишь для того, чтобы игроки могли убить пару часов в ожидании более стоящих забав. Ну, и "поднять" немного деньжат с помощью Jurassic: The Hunted Activision явно планирует. Играть мы будем за наемника, охраняющего группу ученых, за каким-то чертом забравшихся на один из островов Бермудского треугольника. А ведь все знают, чем печально знаменит треклятый треугольник. Вот и на этот раз — случился временной катаклизм, и людишки перенеслись аккурат в Юрский период, где столкнулись со свирепыми динозаврами. Сезон охоты на гигантских рептилий объявляется открытым!

Совместный проект NVIDIA и Nintendo

Потихоньку-помаленьку любителям карманных консолей нужно уже начинать готовиться к пришествию новых приставок. В октябре поступила информация, согласно которой новая карманная консоль от **Nintendo** будет оснащена технологией от NVIDIA, а именно — процессором на платформе Tegra. Стоит отметить, что этот процессор уже используется в некоторых устройствах: к примеру, в карманной Zune HD от Microsoft. Ожидается, что широкой публике новая портативная консоль от Nintendo будет представлена на Tokyo Game Show 2010.

Splatterhouse запаздывает

Проект **Splatterhouse** (PS3, Xbox 360) в назначенное время никак не доберется до магазинов. Сначала Namco Bandai перенесла релиз этой "ужасной" игрушки на начало 2010 года. Теперь же дата выхода сдвинута еще дальше — на третий квартал грядущего года. Ой, не нравятся нам такие отсрочки новой версии классического виртуального хоррора. Неужели у Splatterhouse какие-то серьезные проблемы?



Инопланетяне атакуют!

Inversion — такое имя получил новый шутер с видом от третьего лица от Saber Interactive, разрабатывающийся для PlayStation 3 и Xbox 360. На этот раз игрокам придется схватиться с жестокими пришельцами из космоса — кто сказал, что такое уже было?.. А вот среди вооружения инопланетян — чудные "пушки", позволяющие контролировать гравитацию. Как, и это вы тоже прежде уже видели? Ну, значит, вас мало чем удивишь. Остается лишь добавить, что главные герои игры — полицейский Девис Рассел, разыскивающий на улицах города своего пропавшего сына, и его друг Лео Дельгадо. Играть можно будет за обоих отважных пацанов, ведь помимо одиночного прохождения предусмотрен и кооперативный режим.

Одна из главных изюминок Inversion — именно управление силой притяжения. Среди прочего обещаны локации с невесомостью, возможность швыряться во врагов предметами, подвернувшимися под руку, а также правдоподобные и красивые разрушения — их обеспечит физический движок Havok. И вообще, Saber Interactive просто соловьем заливается, обещая удивить игроков и показать в Inversion такое, что мы никогда прежде не видели в шутерах. Ну-ну, вспомним-ка их предыдущий проект TimeShift, не оправдавший ожиданий игроков — после той игрушки к заявлениям Saber Interactive не стоит относиться слишком серьезно.

Выход Inversion запланирован на 2010 год.



Тимбалэнд записал альбом с помощью PSP

Если верить Eurogamer, западный продюсер и исполнитель в одном лице Тимбалэнд использовал приставку **PlayStation Portable** при записи своего нового альбома под названием Shock Value 2. Мол, Тимбалэнд сочинил несколько треков альбома с помощью игрушки Beaterator. Можно считать это заявление очередной рекламой для Beaterator — все мы помним, что Тимбалэнд принимал участие в создании этой игры, которая появилась в магазинах в сентябре 2009 года. Альбом же Shock Value 2 должен появиться в продаже в ноябре — в его записи, помимо Тимбалэнда, принимали участие Шакира, Кристина Агилера, Бейонс Ноулз и многие другие музыкальные исполнители.

Final Fantasy XIII не потребует установки на жесткий диск

Да, именно так: долгожданная многими любителями JRPG игрушка **Final Fantasy XIII** (PlayStation 3) не будет требовать установки на жесткий диск консоли. Во всяком случае, в этом уверена Square Enix, а уж ей-то доверять можно. Разработчики также обещают, что огромным количеством экранов загрузки, возникающих во время игры, геймеров мучить также никто не будет — во всяком случае, количество таких экранов будет сведено к минимуму. Ну и, как водится, работа над параллельным проектом Final Fantasy versus XIII также вовсю кипит, а широкая рекламная кампания игры начнется уже в 2010 году. Это просто так, информация к размышлению.



Морпехи приходят на Nintendo Wii

Destineer Games официально анонсировала разработку проекта **Marines: Modern Urban Combat** для Nintendo Wii. Место действия — Бейрут, где нам придется зачищать городские улицы в компании бравых американских морпехов. Разработчики обещают снабдить игрока несколькими командами, на которые будут реагировать подчиненные: к примеру, можно приказать солдатам выбить дверь. Кроме того, предусмотрен режим совместного прохождения. Релиз Marines: Modern Urban Combat запланирован на 10 ноября 2009 года.

Michigan: Report From Hell ожидает перерождение?

Это, конечно, еще не официальный анонс, а просто новость из разряда "разработчики бы очень хотели". Так вот: Гоити Суда, глава студии Grasshopper Manufacture, которая сейчас занимается разработкой сразу трех проектов для разных платформ, обмолвился, что он бы хотел в будущем смастерить ремейк проекта **Michigan: Report From Hell**, изначально появившегося на свет на PlayStation 2. Гоити Суда утверждает, что идей для нового Michigan: Report From Hell у него вполне достаточно. Правда, пока босс Grasshopper Manufacture еще даже толком не определился, что же именно он хочет сделать — ремейк или сиквел.

AlexS



Композитор для новой Army of Two

Голливудский музыкадел Тайлер Бейтс займется саундтреком к проекту **Army of Two: The 40th Day** — об этом в октябре гордо поведала EA Montreal. Прежде Тайлер Бейтс, среди прочего, сочинял саундтреки к фильмам "300 спартанцев" и "Хранители".

Композитор уже заявил, что находится под большим впечатлением от игры и собирается создать динамичное музыкальное сопровождение, достойное этого проекта. В продаже игра Army of Two: The 40th Day должна появиться 8 января 2010 года "верхом" на Xbox 360, PlayStation 3 и PSP.

Микки-Маус снова с нами!

Слухи, ходившие по всемирной сети, вновь обернулись правдой: Уоррен Спектор действительно мастерит новую игру о приключениях знаменитого Микки-Мауса. Судя по свежепоявившимся артам к проекту **Epic Mickey**, нам вновь собираются подать "ужасно-волшебную" атмосферу, знакомую по некоторым диснеевским сказкам. Действие игры развернется в некоем выдуманном мире, где живут никому уже больше не нужные герои старых мультиков. А героическому мышонку Микки придется схлестнуться с кроликом Освальдом — в борьбе с этим мультяшкой придется побегать по многочисленным уровням и разгадать множество местных загадок. Кроме того, ему доведется — с помощью игроков — корректировать игровые локации: вполне возможно, Микки будет перерисовывать темные и мрачные уровни в светлые и жизнерадостные локации. Платформы, на которых выйдет игра, пока не названы, однако уже точно известно, что Epic Mickey обязательно появится на Nintendo Wii. Когда именно состоится релиз, пока, к сожалению, неизвестно.

Имя для дополнительной кампании Resident Evil 5

Благодаря Capcom теперь мы наконец-то знаем, как следует именовать дополнительную кампанию в Resident Evil 5: Alternative Edition — издательство нарекло новый "эпизодик" **Lost in Nightmares**. "Потеряться в кошмарах" нам предстоит снова в обществе Криса Редфилда и Джил Валентайн, героев самой первой игры в серии Resident Evil, а также некоторых сиквелов и спин-оффов. Как и в покрытой мхом основательнице сериала, парочка будет носиться по здоровенному особняку корпорации Umbrella (эта беготня уже кратко упоминалась в Resident Evil 5). Прохождение новой кампании рассчитано на два часа. В продаже Resident Evil 5: Alternative Edition появится весной 2010 года на PlayStation 3.

Виртуальный сноуборд

Для любителей проводить виртуальный отпуск на виртуальных же заснеженных горных вершинах студия Bongfish мастерит игрушку **Stoked: Big Air Edition**, которая поступит в продажу в США 24 ноября эксклюзивно на Xbox 360. Проект грозится очаровать игроков такими сладостями, как новый гоночный режим, две свеженькие заснеженные горы для покатушек, а также возможность показать, кто тут "папа", профи-сноубордистам в режиме Pros in the Pro. Кроме того, были улучшены освещение и спецэффекты.

Дата выхода для Star Wars Battlefront: Elite Squadron

LucasArts наконец-то определилась с официальной датой релиза проекта **Star Wars Battlefront: Elite Squadron**. Игра, разрабатываемая для портативных консолей PlayStation Portable и Nintendo DS, поступит в продажу в странах Европы уже 6 ноября. Напомним, что этот проект является карманным ответвлением в серии Star Wars: Battlefront, а играть придется за солдата-клона по имени X2, "собранного" из гена джедая, который предал собственных братьев по оружию и перешел на сторону повстанцев. В игре засветятся и многие знаменитости вселенной "Звездных войн" — среди них Дарт Вейдер, Люк Скайуокер и наемник Боба Фетт. Мультиплеерный режим игры на PlayStation Portable вмещает до 16 бойцов, на Nintendo DS — до 4.

L.A. Noire спешит к релизу

Очередные новости с полей разработки консольного экшена **L.A. Noire**. Rockstar Games уже занялась подбором актеров для озвучки игровых персонажей. Запись озвучки должна начаться в ноябре, и, если все пойдет по плану, закончится работа в январе 2010 года. На всякий случай напоминаем, что игра посвящена жизни лос-анджелесского криминалитета и членов охраны правопорядка того же города. Время действия — 40-е годы прошлого века. Со списком платформ, на которых выйдет игра, пока толком ничего не ясно: разработчики лишь заявили, что экшен появится на консолях текущего поколения.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Грызун по имени Kova

Компания Roccat в октябре официально представила общественности игровую мышку с коротким именем Kova. Новенький грызун ориентирован, в первую очередь, на любителей компьютерных игр. В арсенале мышки — семь клавиш, резиновое колесо прокрутки и резиновые же вставки по бокам (для того, чтобы грызун не скользил во время работы). Разрешение — 3200 dpi. Одна из главных изюминок новинки — симметричная форма. Производитель уверяет, что благодаря такому вот продуманному дизайну с мышкой спокойно смогут работать как правши, так и левши. Рекомендуемая цена новинки — 49,99 евро.

3D-ноутбук

Aspire 5738DG — это новый ноутбук от Acer, созданный прежде всего для геймерской братии. В комплект поставки, помимо самого ноутбука, входят еще и стереоскопические 3D-очки. Кроме того, ноутбук оснащен звуковой картой с поддержкой Dolby Surround и 15,6-дюймовым монитором с LED-подсветкой. Предусмотрена возможность проигрывания HD-видеофайлов, а также специальная 3D-пленка, которая может конвертировать 2D-изображения в трехмерную картинку: в совокупности с 3D-очками она создает иллюзию объемного изображения. В 3D на Aspire 5738DG можно просматривать не только фильмы, но и документы, фотографии. Разумеется, возможность трехмерной игры также в наличии.

Среди других характеристик новой "трехмерной" машинки от Acer — операционная система Windows 7 Home Premium, процессор Intel Core 2 Duo T6600 2,2 ГГц, видеокарта ATI Mobility Radeon 4570, 4 Гб оперативной памяти DDR2 и жесткий диск на 320 Гб. В комплект поставки входят веб-камера, 2 стерео-динамика, тачпад с управлением, похожим на iPhone, и 4 USB-порта. Ориентировочная стоимость Aspire 5738DG — 800 долларов.



Аксессуары для наушников Bone Wrap и Bone iRoll

На российском рынке появились аксессуары для наушников Bone iRoll и Bone Wrap. Первый — это специальный держатель, миссия которого — бороться с таким непорядком, как вечно путающиеся провода от наушников. Bone iRoll представляет собой футляр, уберегающий провода от запутывания. Bone Wrap, "братишка" Bone iRoll, тоже держатель, но только его главное предназначение — "сматывать" провода наушников, чтобы они не цеплялись за что попало. В первую очередь компания Fruitshop International рекомендует держатели тем геймерам, которые часто играют на карманных приставках или ноутбуках.

Привод Blu-ray для Xbox 360

Стив Балмер, глава Microsoft, в одном из недавних интервью заявил, что не исключает возможности выпуска для приставки Xbox 360 дополнительного аксессуара в виде Blu-ray-привода. Напомним, что первоначально Microsoft делала ставку на HD DVD, однако из последней войны форматов победителем вышел именно Blu-ray, который поддерживает консоль Sony PlayStation 3. Казалось, поражение ничуть не смутило Microsoft. Дескать, все равно будущее за цифровыми технологиями и скачиваемым контентом. Теперь же Балмер заявляет, что в будущем к приставкам Xbox 360 вполне могут выпускаться приводы Blu-ray в качестве дополнительных аксессуаров. Впрочем, официальных заявлений по этому поводу не поступало, так что пока слова Стива Балмера можно расценивать только как "заявление о намерениях".

Геймерская клавиатура Logitech Gaming Keyboard G110

Logitech анонсировала игровую клавиатуру Logitech Gaming Keyboard G110, обладающую прекрасным набором "фишек" для любителей виртуальных развлечений. Logitech Gaming Keyboard G110 позволяет персонализировать настройки специально под желания хозяина клавиатуры. Девайс обладает подсветкой с настраиваемыми цветами, встроенным USB-аудио, высокоскоростным портом USB 2.0 для подключения мышек и других устройств прямо к клавиатуре. Наконец, предусмотрен специальный игровой режим, при котором отключаются клавиши Windows и контекстного меню, дабы предотвратить вылеты из игры. Цена на Logitech Gaming Keyboard G110 пока не объявлена.



Черная Wii едет в Европу

Nintendo анонсировала на 6 ноября релиз приставки Wii Limited Edition. В комплекте — черная консоль, а также черные Nunchuck и контроллер Wii Remote, плюс аксессуар Wii Motion Plus того же цвета. Кроме того, европейским геймерам будет доступен контроллер Classic Controller Pro, опять же, в черном цветовом исполнении. И наконец, в продаже в странах Старого Света 6 ноября появятся игры Wii Sports и Wii Sports Resort. Не знаем, будут ли они черного цвета. Компания не уточнила.

Новый контроллер Sony

Компания Sony, как мы помним, уже достаточно давно объявила о разработке сенсорного контроллера PS3 Wand. В продаже этот девайс появится в следующем году, однако помимо него нас в скором будущем ожидает еще одна новинка от японского производителя.

Согласно информации сайта Siliconera, американский офис Sony Computer Entertainment запатентовал еще один новый игровой контроллер, основанный на сенсорных технологиях. Также есть предположение, что этот пока безымянный геймпад будет использоваться в паре с PS3 Wand. Официальных заявлений от Sony по этому поводу пока не поступало, так что на данный момент эта информация относится к категории слухов и сплетен.

Наушники для геймеров

Saitek в октябре анонсировала новые наушники Cyborg 5.1 Headset. Сей девайс рассчитан прежде всего на любителей компьютерных игр. Наушники укомплектованы съемным шумоподавляющим микрофоном и встроенной звуковой картой. Как уверяют разработчики, Saitek Cyborg с эффектом Real Surround Sound воспроизводят звучание, ничуть не уступающее полноценной многоканальной акустической системе: шесть звуковых излучателей (по три с каждой стороны наушников) обеспечивают качественное разнесение каналов, улучшают направленный, пространственный и реалистичный эффекты. Во время игры такое качество звука позволяет четко определить местоположение врага.

Наушники укомплектованы стандартными входами для аудио и микрофона, а также разъемом USB для подключения звуковой карты. Блок управления звуком размещен на соединительном кабеле: можно отрегулировать громкость, выбрать немой режим или стерео 5.1. Гарнитура выполнена в черно-сером корпусе с блестящей поверхностью. Cyborg 5.1 Headset поступит в продажу в ноябре этого года.



Геймерские ноутбуки от Asus

Asus в октябре также представила серию портативных компьютеров, ориентированных на игроков. Модели линейки ASUS R.O.G. G72GX позиционируются как мощные игровые решения. Они щеголяют улучшенным дизайном, а также способны обеспечить высококачественный трехмерный звук (в аудиоподсистеме реализована поддержка технологий EAX Advanced HD 4.0 и CMSS 3D).

В настоящее время в линейку входят две модели. ASUS R.O.G. G72GX-TY013V укомплектована процессором Intel Core 2 Duo P8700 (2,53 ГГц), 500 Гб дискового пространства и оптическим приводом 8x DVD-Super Multi. А модель ASUS R.O.G. G72GX-TY014V оснащена процессором Intel Core 2 Quad Q9000 (2,0 ГГц), парой 320-гигабайтных винчестеров, а также оптическим приводом для записи дисков Blu-ray, DVD и CD.

Кроме того, оба компьютера оборудованы графическим адаптером NVIDIA GeForce GTX 260M с 1 Гб памяти, 6 Гб оперативной памяти, 17,3-дюймовым ЖК-дисплеем с разрешением 1600x900 пикселей и встроенной 2-мегапиксельной веб-камерой.

Не только мониторы

Компания ViewSonic в конце октября продемонстрировала представителям белорусской прессы целый ряд новинок самого разного характера, разрушив сложившуюся в нашей стране стереотипную убежденность в том, что ViewSonic — это исключительно мониторы. Помимо свежих дисплеев, производитель намерен предложить населению СНГ "полновесные" и — в перспективе — портативные медиаплееры, моноблочные компьютеры, а также нетбуки и неттопы. Плюс, компания привезла в Минск решения, поддерживающие технологию 3D Vision, которая все заметнее набирает обороты. К сожалению, до нашей республики доберутся не все представленные на пресс-конференции устройства (например, любопытные медиаплееры VMP30 и VMP52 и эффектный моноблок PCTV221 у нас продаваться не будут), однако те из них, что все-таки в наших палестинах появятся, станут доступны для белорусских потребителей уже в текущем месяце. Так что совсем скоро каждый из вас сможет лично удостовериться в том, что ViewSonic — это не только мониторы.

AlexS

НАША ПОЧТА

"Чудеса иногда случаются, но над этим приходится очень много работать"

Хаим Вейцман

Привет "Нашей почте"! Почему я с чудес-то начал? Да потому что помечтать люблю: о собственном самолете и замке на берегу моря, об известности и всеобщем уважении. Как оно появится? Ну, победить кого-то нужно или изобрести что-нибудь нужное. Для этого приходится работать, хотя хочется играть. Вроде в игре все то же самое и сразу — а не прокатывает, не обманешь себя иллюзиями. Я даже согласен выключить компьютер, схватиться за рубанок и строгать дни напролет на балконе какую-нибудь модель вечного двигателя. А вдруг получится?

Глупо это, конечно. Но еще глупее, на мой взгляд, ждать чудес от компьютерной игры. Конечно, игра развивает и учит детей, тренирует смекалку, реакцию и память взрослых. Но этих побочных навыков, согласитесь, вам не хватит для достижения мечты. Это вроде как на Дьябло идти со скиллами первого уровня. =)

Вот на это я и хотел обратить ваше внимание во вступлении: правильный геймер является по совместительству кем-то еще: поэтом, грузчиком, домохозяйкой. Эта простая истина, как ни странно, даже тенью не промелькнула в сегодняшних письмах геймеров о геймерах.

[Неопознанный пишущий читатель]

Привет всей редакции, а особенно почтальону Ануриелю!

Привет!

Хвалить газету не буду (да, я такой:-)), а сразу перейду к веселому, вызывающему на лице улыбку, делу. То есть к небольшой критике читателей газеты.

Начну с самого интересного пункта, а то есть к "распиливанию" газеты по рубрикам. Вся эта картина в виде негодующего читателя, требующего убрать одни рубрики в пользу других, напоминает большое одеяло, которое каждый такой "хотелкин" тянет на себя, а посреди сидит непоколебимый Ануриель и следит за балансом справедливости :-). Ха-ха-ха, но как бы Ануриеля не просили, главред все равно не даст добро :->.

Потому что это он посередине и сидит, Властелин Радостного Одеяла. Аз есьм глас его!

Также меня развеселило письмо неизвестного читателя за июнь месяц, который просил предпринять меры насчет открытой Ануриелем (всего на месяц) подрубрики "Письмо номера", в которой одаривали медалями забавные письма. Сдается мне, что этот самый неизвестный читатель схлопотал ту самую золотую медаль, в чем, конечно, постеснялся признаться :-).

Скорее обиделся, что "золото" досталось не ему.

Радует конец войны "PC vs. Консоли". Видно, все те, кому не хватало PS3 или "шайтан-коробки", все-таки купили их :-). Но в моем случае мне не позволяет здравый смысл тратить деньги по $60 за диск для той же PS3, хотя спокойно могу позволить себе консоль.

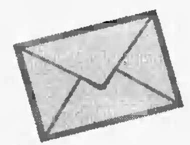
Если король древнего Сиама желал избавиться от неугодного придворного, он дарил ему большого белого слона. Кормежка животного быстро разоряла придворного, а избавиться от царского подарка он не смел. Потом этот слон стал символом игровой приставки Dendy.

Ну а теперь чуток улыбки -), а то подумают, что я страшный бяка :). Хочу похвалить в данный момент тех девушек, которые без стыдливой смущенности пишут на почту "ВР". В этом нет ничего страшного, что вы любите поиграть за компом и т.п. По мне, это куда лучше, нежели постоянно пить пиво на лавочке во дворе. :-)

Стыдливые и смущенные письма на почту "ВР" приходят только от парней. Девушки, которые нам пишут, всегда четкие, резкие и очень уверенные в себе — настоящие амазонки.

Ладненько, заканчиваю на этом письмо, но не прощаюсь (от меня так просто не отделаться :-)). Удачи всем, и тебе тоже, Ануриель, в нелегкой жизни нашей!

Легкой жизни вам!



[Rayan Costa]

— Здравствуйте. Меня зовут... эээ... Корнелиус и я геймер. Я играю днями и ночами, вместо сна и еды, по 20 часов в сутки. Я выхожу на улицу раз в месяц только для того, чтобы купить новые выпуски "Виртуалки" и прочих игровых журналов. А все диски со всеми новыми играми мне доставляют курьеры. У меня нет девушки, я не пью и не курю. И не зарабатываю. Я хожу в чем попало и ем всухомятку (пельменную биомассу и "роллтоны"). Ведь я — геймер!

— Спасибо, Корнелиус. Теперь расходимся по парам.

[все геймеры встали, разбились по парам и принялись рыдать друг другу в засаленные майки с изображением голой Лары Крофт]

Так ли это на самом деле? Черта с два!

Меня зовут... Ай, не важно! И я — геймер. Звонит будильник на телефоне — просыпаюсь. Выскальзываю из объятий любимой девушки, чтобы не разбудить, и топаю в ванную. Душ ранним утром — что может быть лучше! Старательно чищу зубы, ополаскиваю лицо тоником (никаких прыщей!), закутываюсь в махровое полотенце. Кухня. Запах свежемолотого и свежесваренного кофе (кстати, не дешевого!) бодрит, а на сковороде шипит яичница. [Yesterday] Завтракаю! Одеваюсь. Джинсы — "Next", рубашка — "Prada", пиджак — "Last Science", галстук — "NEK", кеды — "Lacoste". Стильно и со вкусом. Я — геймер! Выбегаю на улицу, ловлю маршрутку и еду в универ. Старательно впитываю знания на парах. Зачетка — честь и хвала: высокие баллы. Учебе — час, потехе — время. Выхожу из универа — звонок телефона. Подъехал друг за диском, который я ему вечером записал. Заворачиваю за угол и сажусь к нему в машину. Новенькая Toyota гостеприимна. Отдаю ему диск с NFS: Shift (он — геймер!) и прошу подвезти до "Октября". По дороге ностальгируем об NFS: Underground и обсуждаем творчество Кафки, он немного говорит о рабочем дне в hi-tech-фирме. Время за интересной беседой летит незаметно, я прощаюсь и выхожу из машины. Заглядываю в киоск и покупаю новый выпуск "Виртуалки" — Order of War, Batman, "Ностальгия", Джонни Ди — хороший номер; завтра прочту под De Phazz и чашку горячего шоколада... У входа в кинотеатр меня встречают моя любимая девушка и ее друзья. Они были в шоке, что я — геймер! В ожидании сеанса заходим в пиццерию, ведем разговоры о Мураками, Хичкоке, МакФерсон, Кандинском, Кубрике, Ленноне, Ницше, Фрейде, чете Кюри, Обаме. Минут десять рассказываю про The Path, про "Тургор" — заинтересованно слушают... Я — геймер! Полтора часа фильма проходят незаметно — жвачка для мозга. На выходе курим. Я злорадствую, низвергая Бэя по сравнению с Кустурицей, Скорсезе, Бертолуччи... Именно поэтому ее друзья были в шоке: я ведь — геймер! Домой. Готовлю ризотто, салат "Цезарь", жарю бифштекс (немного с кровью). Открываю бутылочку кьянти (под него бы хорошо пошла человеческая печень, хе-хе), зажигаю свечи. Я — геймер! Хороший вечер. Вместо фильма ужасов запускаю Dead Space, она садится рядом и смотрит. Она уже тоже чуть-чуть геймер. Выключаю игру, ставлю блюз — и то, что дальше, уже не для детских глаз. Я — геймер!

Меня зовут Вася, Федя, Петя, Абдурахман — не важно... Я нормальный человек. И я — геймер! И мне нечего стыдиться. Особенно стереотипов! Я гордо говорю: я — геймер!

Ваш, креативный и геймер (!), Rayan Costa.

Вполне подходящий сценарий для рекламного ролика для ТВ. Наверное, этот ролик поднял бы престиж геймера в глазах эрудитов, ценителей хороших вещей, а также граждан, придавленных стыдом и стереотипами. Но, господа, это же мажорство: в истории не хватает только приписки "Я — сын миллионера". Вам правда нужен этот магазин, чтобы почувствовать себя нормальным? Уверен, что нет. Обычный человек понимает, что он нормальный, просто потому, что чувствует себя нормально: здоровье в норме, хорошо поспал, желудок полон. Все, что сверх, это уже доказательства превосходства и неподражаемости. Давайте как-нибудь между собой обойдемся без небылиц, мы же люди простые.

Здравствуй, Энариел. Ничего, что я твой никнейм русскими буквами пишу?

Как говорится, если слово "хлеб" написать с четырьмя ошибками, получится "пиво". Страшно подумать, как бы вы написали русскими буквами название поисковика Yahoo! в домене Европейского союза.

В общем, я так внимательно-внимательно читал последние 3-4 номера и... кое-что понял... Понял, что газета не умирает, нет, несмотря на то, что ей это пророчат едва ли не с первых номеров, — стильная, интересная, разноплановая, но... Камрады, а где авторы? В смысле — новые авторы. Номер за номером — одни и те же лица. Причем одни пишут мало, другие — много. Оно-то и понятно, что игр выходит много и каждую надо обозреть, но... Товарищи из тех, кто мало пишет, активизируйтесь! Хотя бы так... Но... Ануриель, неужели все потенциальные новички проходят такой строгий аудит? Неужели в "ВР" так тяжело попасть? Или просто не пытаются? На меня не рассчитывайте: талантом не вышел. Мое — это театр, актерская игра... Я отвлекся. Ладно. Но иногда ведь проскакивают новые имена. Один номер — однадве статьи, и все, нет их уже. Цена у газеты, конечно, небольшая, но... Но разве авторам так мало платят? Помню, что Никки писал, мол, игровой журналистикой у нас на жизнь не заработаешь... Это-то и понятно, но разве мало у нас студентов журфаков и филфаков, которым не помешает лишняя сотня баксов в месяц? Или нет сотни? Ладно... Я обращаюсь к читателям: господа, пишите свои статьи и отправляйте их в "ВР": газете определенно нужна свежая кровь! И свежие мысли...

Тут оно все сразу на места стало: авторам "ВР" не нужны деньги, им нужна свежая кровь и свежий мозг. Понятно, отчего они работают по ночам, иной смысл увиделся в прозвище "вечный почтальон". А сокращение "ВР" — не иначе как первая и последняя буква слова "вампир".

Вторая вещь, о которой я подумал, это вывод... Вывод, что "ВР" должна стать крупнейшим в Беларуси НЕ только игровым изданием... А культурно-просветительским... А ведь и так к этому идет... "Кино", "Радость чтения" и т.д. Так вот, ребята, пишите про все... Вообще про ВСЕ искусство в Беларуси и не только! Пишите рецензии на новые альбомы музыкальных коллективов. Пишите рецензии на новые театральные спектакли, балет... Пишите отчеты с выставок фотоискусства, скульптуры и живописи... Пишите отчеты с концертов. Обозревайте все наше искусство в целом! А это, поверьте мне, немало. Например, возродилась легендарная "Подземка" — напишите заметку, а скоро стартует "Лістапад" — ждем репортаж. Да, придется увеличиваться в объеме, но этого от вас давно требуют. Возможно, это и не так просто, документацию там переоформлять, но... Надо расти, камрады! Опять же, верните "Чтиво"... Быть может, перевелись талантливые писатели у нас? Сомневаюсь... Опять к читателям: пишите свои фанфики чаще! Что-нибудь еще придумайте, не все же нам, читателям, советы давать. И выдерживайте вот такой вот баланс между простыми и оригинальными обзорами... И хулиганьте в "Дебатах"! Забавно вот Гоша Немецкий отрекся в "Дебатах" от вашего этого игрожура, а в этот номер ОП! — и статью написал... В общем, творите и развивайтесь, любимые и ненавистные вы наши.

С наилучшими пожеланиями, Даниил... просто Даниил.

Спасибо, Даниил. Конечно, я скажу, что издание не зря называется "Виртуальные радости": все наши авторы очень любят игры, поэтому газета всегда будет в основном про них. В то же время мы всегда ощущаем потребность расширяться и честно и упорно пытаемся ее реализовать. Если получается, выходит хороший репортаж, ретроспектива или появляется новая рубрика. Но далеко не всегда все проходит гладко.

[Сам не знаю, кто это]

Hello редакции "ВР", в особенности почтальону, а также всем почитателям этой газеты. Да прибудет с вами Сила.

День добрый. Докладываю: баланс Силы в норме. С чем пожаловали?

Достаточно давно являюсь вашим постоянным читателем и считаю, что в газете практически нету минусов, а если и есть, то я не знаю какие)))... Сразу хочется выразить благодарность всей редакции за ваш тяжкий труд, я всегда с нетерпением жду нового номера "ВР", а после покупки по дороге домой с удовольствием думаю, что меня ждет пара приятных вечеров за чтением моей любимой газеты...

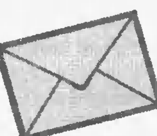
Прежде всего хотелось бы поговорить о... как бы это лучше выразиться... э-э-э-э, наверное, лучше всего подойдет о компьютерной зависимости или что-то типа того. Мне самому уже практически 22 года, однако игры все еще являются одним из моих любимых развлечений, я сижу за компом достаточно долго каждый день и, честно говоря, я не знаю, хорошо ли это, хотя, конечно, сейчас свободного время остается все меньше и меньше (с утра — работа, после обеда — учеба), однако я почти каждые сутки сижу допоздна за экраном. Хоть у меня и меня есть много других интересов (почитать хорошую книгу, посмотреть хороший фильм или сериал, сходить после пар на пиво, выехать на природу с шашлычком, гитарой и хорошей компанией, погулять с девушкой и т.п.), но на них я трачу времени значительно меньше, чем на игры. И даже сидя на парах я нередко думаю: "Та-а-ак, осталось посидеть тут 2 часа — и я буду дома, загружу очередную игрушку и вперед". Я уже потерял счет играм, на которые потратил уйму свободного времени.

Как любили говорить средневековые ученые, природа боится пустоты. В данном случае пустота — это свободное время. Вот вы не будете играть — и несколько часов в день вам будет нечего делать. А в 22 года не получается бездельничать ну никак. Поэтому предлагаю не отрезать кусок от своей жизни, а наоборот, попробовать что-нибудь добавить. Чего нет среди ваших увлечений? Стрельба, фехтование, сочинение музыки, 3D-дизайн, программирование? Пробуйте все: чем больше интересов — тем интереснее. А игры, сами собой, займут в вашей жизни то место, которое заслуживают.

Честно говоря, еще в конце школы думал, что в скором времени интерес к играм отпадет сам собой, но этого не произошло и, похоже, не произойдет в ближайшем будущем. Игры затягивают меня, как и прежде, и я не один такой, наверное, около 1/4 нашего потока (естественно, мужского пола) ведут подобный образ жизни, кто-то — в большей мере, кто-то — в меньшей. Не знаю, зависимость это или нет, но мне действительно до сих пор интересно во что-нибудь "поляпать". В общем-то, все, я высказал то, чем давно хотел с вами поделиться.

Когда "старые" геймеры теряют интерес к играм, они жалуются в "ВР", что современные игры стали менее интересными, поверхностными, "попсовыми". Надо полагать, письмо "старого" геймера, не потерявшего интерес к играм, можно зачислить в комплименты нынешним игроделам.

Счастья вам большого, геймерского.



LanceSLaM

Приветствую вас, о светари в мире мрачных компьютерных развлечений.

"Не так уж темно на белом свете", — говаривал король Теоден.

Пишу во второй раз, но уже не по той теме. Тематикой прошлого номера (или, точнее, "НП") была сложная взаимосвязь реального и виртуального мира. Тема эта, конечно избитая, но тем не менее она никогда не была бесполезной. Даже наоборот, я бы сказал. На саму эту тему я рассуждать не стану, ибо это особый разговор :) Но перейдем непосредственно к делу. Я представляю себе вас как ту самую границу между двумя мирами. Кто, как не вы, старается в реальном нашем мире быть

путеводителями в мире виртуальных радостей (кажется, где-то спер:). У вас, естественно, это хорошо получается, даже очень. Но меня в последнее время что-то настораживает. Прошлые "Дебаты" меня все-таки толкнули написать вам. Как в них говорилось многоуважаемыми лично мной и, я думаю, всеми остальными читателями товарищами Гошей и Diamond'ом, для толковых рецензий нужна душа, либо, я думаю, совесть. Верна была их мысль о том, что нужно избегать дурных клише для "пофигучтохавальной", но зато подавляющей массы. И важно, чтобы структура каждой статьи не повторялась из раза в раз. Рецензия — это ведь, по словам Гоши, все-таки искусство. (Фу... Ссылки сделал, вытираю пот со лба, потому что сейчас попру не в вашу сторону).

Сами говорите, что нельзя однообразничать в написании. Но поверьте, из статьи в статью вижу одну и ту же схему. Сначала — сюжет, потом — геймплей, в конце — технические стороны проекта...

А игры и делаются по одной схеме. Сюжет — лицо: обложка, заставка, ролик вначале. По нему должны узнавать игру. Геймплей — на потом, а технические стороны, очень желательно, вообще должны оставаться незаметными.

Вывод и оценка — Г### г.., г.., главным образом, это все те же вышеупомянутые клише типа "После тяжелого рабочего дня...", "Средняя игра...", "Ценители, не проходите мимо..."

Иногда нашим авторам не хватает опыта, чтобы различать клише. Разумеется, в статьях Берлинского Гоши таких изъянов нет.

Где длиннющие лирические отступления, которые порой читать интереснее обзора? Где авторские зарисовки? Где... Впрочем, я сам знаю причину. Авторы талантливые перевелись? Нет, слава богу. Но их мало. М-а-л-о. Вообще, из номера в номер встречаешь одни и те же имена. Парни, вы не выдохлись, но не грузите так своих авторов. В частности, Слава Кунцевич, как можно в один номер 5 рецензий и 2 анонса? Вы, наверное, герой, но соотношение количество/качество... Не нужны бешеные темпы. Нужно качество. Не нужно равняться количеством рецензий на игровые журналы. Дайте 4 обзора по 2 страницы, но не 8 по одной. Раньше я радовался, что мое мнение совпадает с таковым у авторов. Теперь — не совсем. Prototype — 8,5? Это же крепкий экшен СРЕДНЕГО качества. По-моему, вообще не за что оценку такую ему... Divinity 2 — 8,2. Проект сыр и геймплейно туп, прокачка и баланс — 0. А атмосферы там чуть-чуть... А я фанат RPG. И в нее мне играть скучно было. Я не поверил глазам, когда увидел оценку.

Постоянные авторы — это хорошо. Число действующих авторов "ВР" никак не меньше десяти — совсем не мало. Семь статей в месяц для журналиста — норма, хотя многие пишут больше. Оценка не совпала с вашим мнением — такое случается. Вы абсолютно напрасно придираетесь к нашим количественным показателям.

Ну да ладно. Все-таки не могу врать и скажу: вы, ребята, все равно лучшие!!! Я горд за вас и за вашу работу. Просто иногда бывает обидно за такие проколы. Вот и я сорвался... Но читать вас, поверьте, чертовски интересно и сейчас. Как в старые добрые времена. От корки и до корки. Славе Кунцевичу спасибо за обзор Mothership Zeta. Так держать!

Все по плану, курс держим. Просьба занять свои места и не беспокоиться.



Sklif

(Примечание: Письмо публикуется не целиком. Две страницы вступления я опустил. Семь страниц постскриптумов — тоже. Прошу простить, не осилил перепечатывать столько букв с бумаги в Word).

Здравствуйте!!! Не имел такой привычки — писать к вам в газету. По многим причинам. Но "ВР" уже читаю регулярно и, честно признаться, жду с нетерпением новых номеров. Читать очень интересно, а для меня это главный критерий. К тому же: актуально, информативно, разнообразно и о многом. Как говорится у вас — "выбор редакции".

У нас так говорить не принято, любовь к "ВР" мы показываем делом.

Собственно, из-за чего решил написать. Являюсь давнишним адептом "Матрицы", посему не мог не откликнуться на "матричную" тему. И не то чтобы хочу донести кому-то свет истины (уж больно много во мне тьмы), а так, только для ясности, да сбросить тяжкий камень с сердца, ибо нигде пока не печатаюсь, не выступаю, а креатив жжет. Какой-никакой, а мой.

Итак, отвечаем на надежды Anuriel'а. И конкретно на письмо "читателя, чье имя наша служба вычислить не смогла". Сама постановка вопроса или проблемы, мне кажется, не совсем верны. В каком смысле?

То, что множество игр пропитаны определенной пропагандой, идеологией или политикой, факт реальный. Глупо тут спорить и незачем. Это явление присуще любому масс-проекту, как и отмечает автор! Реклама, телевидение, кино и т.д. И никуда от этого не деться.

Нужно ли с этим бороться? Возможно, да. Но какими способами и средствами? Не делать же нам игры про тупых американцев в звездно-полосатых трусах, французах, поедающих лягушек, и т.п. По сути — это лишь кривляние, а кривляются, как известно, те люди, кому нечего сказать по существу. Не знаю, насколько верят в "клюкву" сами разработчики игр, но в том, что такая продукция возникает, виноват спрос. Насколько это опасно и вредно — отдельный большущий вопрос. Но оно вам надо? Мне лично все равно, что обо мне сейчас думает безмозглый американец. А с другой стороны, что мы сами сделали, чтобы изничтожить "клюкву"? По-моему, ничего. Мы сами ее и порождаем, оставаясь на прежнем уровне развития общества.

А "безмозглые американцы" тем временем построили сильнейшее в мире государство.

Хотите, чтобы вас уважали? Заставьте, чтобы вас боялись, или докажите любым другим путем, что вас есть за что уважать. А не обижайтесь и дуйтесь.

Что касается "запудривания мозгов". Давно уже вопят, что игры отупляют, отрывают от реальности, от проблем, дезорганизуют, подменяют ценности и т.п. Да, это все есть. Но настолько ли все катастрофично? Давайте разберемся.

Господа, пункт номер ноль: игра для того и создана, чтобы отвлекать от реальных проблем. Если не отвлекает — это вообще не игра, а тренировка.

1) Игры у человечества существовали всегда, в которых так или иначе заменялась реальность. Филателист-фанатик тоже может неслабо уйти от реальности, замкнуться только на своем увлечении. Так что игры тут — не исключение из правил. Хотя, с другой стороны, игры значительно более доступны, интересны, красочны и просты в освоении.

2) Индустрия игр существует не первый десяток лет, но ни одна нация за это время не погибла от отупения. Хотя не спорю: то, что якобы делает Запад играми, сильно смахивает на то, как спиртом уничтожались чукчи или индейцы. Так не будем изначально тупы, чтобы подсесть на это! Я сам, можно сказать, геймер. Но вот уже почти год как стал замечать, что играть мне становится А) не интересно; Б) некогда, а жертвовать семьей и всем тем, что я еще хочу сделать в жизни, не собираюсь. И у меня хватает мозгов на осознание такой простой истины, а тот, кто теряется в виртуальных мирах, изначально слаб и потерялся бы не в играх, так в водке, преступности, т.е. в любом другом занятии, которое так/иначе доступно, легко, увлекательно.

Если человек изначально тупой, то он останется таковым, даже если весь мир будет предупреждать его о вреде тупости. Если человек умный, он будет стараться поумнеть еще больше, даже если от него этого не требуется. Поэтому, мне кажется, предупреждение "Осторожно! Игра — только для умных" не поможет никому.

3) В конце концов, не пинают же за "матричность" писателей, художников и их аудиторию.

Пинают, еще как. С ходу вспоминаются Виктор Резун (Суворов), Александр Солженицын и даже Джанни Родари. Пинают публицистов, телеведущих. Даже в "Нашей почте" и комментариях Ануриеля некоторые видят злой умысел и борьбу за всемирное господство.

Я, например, в 10/11 классах не вылезал из книг, читая чаще тупые, примитивные боевики, детективы. Читал запоем, по 4-5 книг одновременно. И что? Когда пошел учиться дальше, стал читать еще и специальную литературу, стал читать действительно Литературу. Но обязан всем этим тупым боевикам. Сам при этом тупым не стал. Потом я увлекся играми. Просиживал днями. Но, игры, за которыми я больше всего сидел, заменяют мне хорошую книгу или фильм. В них я могу задуматься о том же, о чем задумываюсь в литературе. Так что не всегда игры делают нас тупее. Скорее, мы играем в то, что по силам нашему интеллекту.

Вот, собственно, тот фрагмент мыслей, который сидел в голове. Кто на новенького?

Наверное, я уже сказал по этой теме все, что могу высказать в формате рубрики. Но письма-ответы разной степени агрессивности по-прежнему приветствуются.

***

Всем, кто нашел время написать нам письма, передаю большое спасибо. От ваших слов на пару минут отступила осенняя хандра, а свинский грипп ослабил хватку. Надеюсь, хоть немного смог ответить вам тем же. Но теперь расстаемся. До новой "ВР"!

Anuriel
anuriel.vr@gmail.com

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Платформы*	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Дата
УЖЕ ВЫШЛИ					
Две сорванные башни	Экшен от третьего лица (TPA)	PC	1С	Gaijin Entertainment	-
XIII век: Русич	Стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	PC	1C Publishing / 1С	Unicorn Games Studio	-
Cities XL	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Namco Bandai Partners / Акелла	Monte Cristo	-
NBA 2K10	Баскетбольный симулятор	PC, X360, PS2, PS3, Wii, PSP	2K Sports	Visual Concepts	-
Adam's Venture: The Search for the Lost Garden	Приключение	PC	Iceberg Interactive	Vertigo Games	-
Ironclads: High Seas	"Морской" симулятор	PC	Totem Games	Totem Games	-
Cars Race-O-Rama	Аркадный автосимулятор	X360, PS2, PS3, Wii, NDS, PSP	THQ	Incinerator Studios	-
Dreamkiller	Экшен от первого лица (FPS)	PC, X360	Aspyr Media	Mindware Studios	-
Uncharted 2: Among Thieves	Экшен от третьего лица (TPA)	PS3	Sony Computer Entertainment	Naughty Dog	-
Colosseum: Hammerball	Аркада	X360	Shortfuse Games	Shortfuse Games	-
Brutal Legend	Экшен от третьего лица (TPA)	X360, PS3	Electronic Arts	Double Fine Productions	-
Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	Аркада	Wii, NDS	SEGA	SEGA of Japan	-
Squeeballs Party	Аркада	X360, Wii, NDS	Performance Designed Products	Performance Designed Products	-
A Boy and His Blob	Платформер	Wii	Majesco Entertainment Company	WayForward Technologies	-
Where the Wild Things Are	Аркада	X360, PS3, Wii, NDS	Warner Bros. Interactive Entertainment	Amaze Entertainment, WayForward Technologies	-
Nancy Drew: Warnings at Waverly Academy	Квест	PC	Her Interactive / Новый Диск	Her Interactive	-
Axel & Pixel	Приключение	X360	2K Play	Silver Wish Games	-
City Bus Simulator 2010	Автобусный симулятор	PC	Aerosoft	TML-Studios	-
Machinarium	Квест	PC	Amanita Design / 1C, Snowball Studios	Amanita Design	-
Littlest Pet Shop Friends	Аркада	Wii, NDS	Electronic Arts	Electronic Arts	-
PureSim Baseball 2	Бейсбольный менеджер	PC	Wolverine Studios	Wolverine Studios	-
Viking Invasion	Стратегия в режиме реального времени (RTS), аркада	NDS	BiP media	BiP media	-
LostWinds: Winter of the Melodias	Платформер	Wii	Frontier Developments	Frontier Developments	-
Borderlands	Экшен от первого лица (FPS), ролевая игра (RPG)	PC, X360, PS3	2K Games / 1С	Gearbox Software	-
The Dracula Files	Логическая игра	PC	eGames	eGames	-
Tropico 3	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Kalypso Media / Руссобит-М	Haemimont Games	-
Eufloria	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Omni Systems	Alex May, Rudolf Kremers	-
WWE SmackDown! vs. Raw 2010	Файтинг	X360, PS3, Wii, PSP, NDS	THQ	Yuke's	-
Astro Boy: The Video Game	Аркада	Wii, PS2, PSP, NDS	D3 Publisher	High Voltage Software и Art Co. Ltd.	-
The Secret Saturdays: Beasts of the 5th Sun	Аркада	Wii, PS2, PSP, NDS	D3 Publisher	High Voltage Software	-
Backyard Football 10	Симулятор американского футбола	X360, Wii, PS2	Atari	Humongous	-
Army Rescue	Платформер	Wii	UFO Interactive Games	UFO Interactive Games	-
Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция "Бункер"	Квест	PC	Акелла	SPLine Games	-
Panzer General: Allied Assault	Пошаговая стратегия (TBS)	X360	Ubisoft	Petroglyph	-
Pro Evolution Soccer 2010	Футбольный симулятор	PC, X360, PS3, PS2, PSP	Konami / Софт Клаб	Konami	-
Metal Drift	Онлайновый аркадный рейсинг	PC	Black Jacket Studios	Black Jacket Studios	-
EyePet	"Тамагочи"	PS3	Sony Computer Entertainment	Sony Computer Entertainment	-
SpongeBob's Truth or Square	Аркада	X360, Wii, PSP, NDS	THQ	Heavy Iron Studios	-
World of Zoo	Аркада	PC, Wii, NDS	THQ	Blue Fang Games	-
Tekken 6	Файтинг	X360, PS3	Namco Bandai Games / Софт Клаб	Namco Bandai Games	-
League of Legends: Clash of Fates	MMORPG с элементами RTS	PC	THQ	Riot Games	-
DJ Hero	Музыкальная аркада	X360, PS3, Wii	Activision	FreeStyleGames	-
Madagascar Kartz	Аркадный рейсинг	X360, PS3, Wii, NDS	Activision Publishing	Sidhe Interactive	-
Ratchet and Clank Future: A Crack in Time	Аркада	PS3	Sony Computer Entertainment	Insomniac Games	-
Painkiller: Resurrection	Экшен от первого лица (FPS)	PC	JoWooD Productions / Новый Диск	Homegrown Games	-
Torchlight	Экшен-RPG	PC	Perfect World Entertainment	Runic Games	-
Forza Motorsport 3	Автосимулятор	X360	Microsoft / Софт Клаб	Turn 10 Studios	-
CSI: Deadly Intent	Квест	PC, X360, Wii	Ubisoft	Telltale Games, Other Ocean Interactive	-
Grand Theft Auto 4: The Ballad of Gay Tony	Экшен от третьего лица (TPA), дополнение	X360	Rockstar Games	Rockstar North	-
Книга Мастеров	Приключение	PC	Новый Диск	PIPE Studio	-
Буря в стакане: Гонки на маршрутках	Аркадный рейсинг	PC	1С	Skyriver Studios	-
Tales of Monkey Island: Chapter 4 — The Trial and Execution of Guybrush Threepwood	Квест	PC	LucasArts Entertainment	Telltale Games	-
Cricket Revolution	Симулятор крикета	PC	Mindstorm Studios	Mindstorm Studios	-
Football Manager 2010	Футбольный менеджер	PC, PSP	SEGA	Sports Interactive	-
Fort Zombie	Экшен-RPG	PC	Paradox Interactive	Kerberos Productions	-
Dragon Age: Origins	Ролевая игра (RPG)	PC, X360	Electronic Arts	BioWare, Edge of Reality	-
Need for Speed: Nitro	Аркадный автосимулятор	Wii, NDS	Electronic Arts	EA Montreal	-
LEGO Rock Band	Музыкальная аркада	X360, PS3, Wii, NDS	Warner Bros. Interactive Entertainment	TT Games, Harmonix Music Systems, MTV Games	-
Band Hero	Музыкальная аркада	X360, PS2, PS3, Wii, NDS	Activision	Neversoft Entertainment, Budcat Creations, Vicarious Visions	-
Star Wars: The Force Unleashed Ultimate Sith Edition	Экшен от третьего лица (TPA)	PC	LucasArts Entertainment Company	LucasArts Entertainment Company	-
Shattered Horizon	Экшен от первого лица (FPS)	PC	Futuremark Games Studio	Futuremark Games Studio	-
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Князь 3: Новая династия	Экшен-RPG	PC	1С	1С	6 ноября
Патриот	Экшен от первого лица (FPS)	PC	GFI, Руссобит-М	Орион	6 ноября
SingStar: Take That	Музыкальная аркада	PS2, PS3	Sony Computer Entertainment	Sony Computer Entertainment	6 ноября
Excitebike: World Rally	Аркадный рейсинг	Wii	Nintendo	Nintendo	9 ноября
Call of Duty: Modern Warfare 2	Экшен от первого лица (FPS)	PC, X360, PS3	Activision / 1С	Infinity Ward	10 ноября
Dragon Ball: Raging Blast	Аркада	X360, PS3	Namco Bandai Games	Spike	10 ноября
Call of Duty: Modern Warfare - Mobilized	Экшен от первого лица (FPS)	NDS	Activision Blizzard	n-space	10 ноября
Marines: Modern Urban Combat	Тактический экшен от первого лица (FPS)	Wii	Destineer	Destineer	10 ноября
Invizimals	"Тамагочи"	PSP	Sony Computer Entertainment / Sony Computer Entertainment Europe	Novarama	13 ноября
Tropico 3	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	X360	Kalypso Media / Руссобит-М	Haemimont Games	13 ноября
Trainz Simulator 2010: Engineers Edition	Симулятор железной дороги	PC	N3V Games	Auran Games	16 ноября
Resident Evil: The Darkside Chronicles	Аркадный экшен	Wii	Capcom	Capcom	17 ноября
Dragon Age: Origins	Ролевая игра (RPG)	PS3	Electronic Arts	BioWare, Edge of Reality	17 ноября
Assassin's Creed 2	Экшен от третьего лица (TPA)	X360, PS3	Ubisoft	Ubisoft Montreal	17 ноября
Left 4 Dead 2	Экшен от первого лица (FPS)	PC, X360	Valve Software / Акелла	Valve Software	17 ноября
Assassin's Creed: Bloodlines	Платформер	PSP	Ubisoft	Ubisoft Montreal	17 ноября
The Princess and The Frog	Логическая аркада	PC, Wii, NDS	Disney Interactive Studios	Amaze Entertainment, Griptonite Games	17 ноября
The Sims 3: World Adventures	Симулятор жизни, дополнение	PC	Electronic Arts	The Sims Studio	17 ноября
Assassin's Creed 2: Discovery	Платформер	NDS	Ubisoft	Griptonite Games	17 ноября
NCAA Basketball 10	Баскетбольный симулятор	X360, PS3	Electronic Arts	EA Canada	17 ноября
Pro Evolution Soccer 2010	Футбольный симулятор	Wii	Konami	Konami	19 ноября
SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3	Экшен от третьего лица (TPA)	PSP	Sony Computer Entertainment	Slant Six Games	24 ноября
Tekken 6	Файтинг	PSP	Namco Bandai Games	Namco Bandai Games	24 ноября
Art of Murder: Cards of Destiny	Приключение	PC	CITY Interactive	CITY Interactive	24 ноября
Crash Time 3	Аркадные автогонки	X360	Tradewest Games	Synetic, Independent Arts Software	27 ноября
Haunted	Приключение	PC	HMH Interactive	Deck13 Interactive	27 ноября
Rogue Warrior	Тактический экшен (FPS, TPA)	PC, X360, PS3	Bethesda Softworks / Софт Клаб	Rebellion Developments	27 ноября
MX vs. ATV: Reflex	Аркадные гонки	X360, PS3, PSP, NDS	THQ	Rainbow Studios	1 декабря
James Cameron's Avatar: The Game	Экшен (FPS, TPA)	PC, X360, PS3, Wii, PSP, NDS	Ubisoft / Бука	Ubisoft	1 декабря

* Указываются не все платформы, а только те, на которых игра вышла в период с 09.10 по 05.11 или выйдет в указанную дату

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Xenogears

Жанр: *JRPG*
Платформа: *PlayStation One*
Разработчик: *Squaresoft*
Издатель: *Squaresoft*
Год выхода: *1998*

Сотворил ли Бог людей, или же он сам — творение человеческого воображения? Развивается ли история по воле сильных мира сего, народа, или же движущей силой ее является ряд случайных событий? Возможна ли жизнь после смерти, и если да, то на что она похожа? Все мы хотя бы раз в жизни задавали себе подобные вопросы — вопросы, на которые никто до сих пор так и не смог дать стопроцентно верных ответов. Испокон веков человечество мучилось в догадках, пыталось в многочисленных домыслах в надежде познать сущность законов мироздания и понять, что же лежит по ту сторону мира сего. В процессе создавалась уйма ложных гипотез, теорий и даже наук. В свое время подобными вещами занималась преимущественно элита общества, выдающиеся ученые. Но познать истинную сущность вещей им, увы, не было дано. И ученые мужи стали заниматься более насущными проблемами. С тех пор на этом поприще работают совершенно другие люди — писатели, кинорежиссеры, а с начала 90-х еще и игроделы. Массовая культура подарила упомянутым выше вопросам новую жизнь, сотворив такую вещь, как научная фантастика. Люди вновь стали интересоваться непознаваемым.

Собственно, разработчики ролевых видеоигр к научной фантастике до определенного времени относились довольно-таки холодно. Это и понятно. RPG — это в первую очередь красивый и максимально отдаленный от реальности мир, сказка для тех, кто хочет отдохнуть от серых будней, следовательно, всяким приземленным вещам, о коих повествуется в научно-фантастических книгах, здесь места нет. По крайней мере, так когда-то казалось большинству западноевропейских разработчиков. На практике же все оказалось несколько иначе.

Средневеково-европейский сеттинг, долгие годы исправно служивший девелоперам в качестве основы для их вселенных, в конце концов приелся. И первыми потерю им актуальности узрели японские разработчики ролевых игр. Тогда-то и появилась на свет знаменитая Final Fantasy VII — шедевр, умело совместивший в себе лучшие наработки жанра с элементами научной фантастики. К слову, о жанре. Таких RPG, какие мы имели возможность наблюдать в западной индустрии виртуальных развлечений, в Японии не было. Японская ролевая игра, JRPG — явление совершенно уникальное, не имеющее аналогов где бы то ни было. Она сочетает в себе элементы квеста, RPG и экшена, в большинстве случаев — с пошаговой или полупошаговой боевой системой, требующей от игрока некоторых тактических расчетов. Непонятно? Ну что же, в таком случае давайте рассмотрим конкретный пример.

В 1998 году Squaresoft (нынче — Square Enix), самый крупный японский разработчик и издатель ролевых игр, выпустил, пожалуй, самую неоднозначную игру в своей истории. Xenogears (таково ее название). Будучи проектом очень оригинальным и однозначно качественным, игра так и не получила заслуженного признания. Почему? Сейчас попытаемся ответить на этот вопрос.

Чудеса восточных сценаристов

Самое уникальное в Xenogears — это сюжет. Плод упорной и длительной работы гениального сценариста Тецуи Такахаси возвышается на целую голову над всеми остальными элементами проекта. С первых минут игры становится понятно: история — это тот остов, на котором держится вся эта сложная конструкция. "Почему так произошло, что сюжет стал вдруг основой всего?" — спросите вы. Все очень просто: Xenogears является одним из немногих обладателей полноценного — на уровне хорошего научно-фантастического произведения — сценария. Не просто так было упомянуто в начале обзора о неразрешимых вопросах. По ходу игры — в порядке возрастающей сложности — все они всплывут перед игроком, а немного позднее каждый обретет свой, вполне правдоподобный и, как правило, неожиданный, ответ.

Действо поражает своим размахом. Проблемы континентального масштаба приобретают в ходе развития сюжета масштаб планетарный, проблемы же планетарные перерастают во вселенские. В начале, возможно, будет сложно понять все многообразие разворачивающихся событий, тем более что многие из них растолковываются далеко не сразу. Однако такова цена гениальности.

Очевидно, проект адресован старшему поколению геймеров. Об этом свидетельствует не только сложность и глобальность истории, но и обилие кровавых сцен и прочих радостей жизни, количеству которых может позавидовать иной триллер. Тем не менее, не стоит считать игру чем-то из ряда вон выходящим: хотя жестокость и имеет здесь место быть, однако ни в коем случае она не является главенствующим элементом, т. к. призвана добавить реалистичности, сделать сюжет более полнокровным (как в прямом, так и в переносном смысле). Сразу видно: Такахаси подошел к своему делу серьезно. Несомненно, сценарист хорошо знаком с трудами многих ученых-гуманитариев. У тех, кому приходилось изучать психологию, не сразу сойдет с лица улыбка, когда в середине второго диска игры нам покажут "растроение" личности одного из героев. На ум сразу приходит дедушка Фрейд.

Кстати, о личностях. Персонажи являются, пожалуй, одним из самых удачных элементов игры. Можете забыть о делении на "плохих" и "хороших" ребят: ни первых, ни вторых вы здесь не найдете. Каждый из героев преследует свои цели и действует в соответствии с ними. Антагонистов игры в большинстве своем злодеями назвать довольно сложно. Они — лишь люди, осознающие важность собственных действий, люди, сражающиеся за правое — в их понимании — дело. Конечно, есть в игре пара отъявленных негодяев, однако значение их для сюжета чрезвычайно мало. Большинством же оппозиционно настроенных героев движут вполне логичные и даже в некоторой степени благородные цели — например, желание вернуть своему народу некогда утраченную Родину.

Встречают по одежке

Жаль, довольно реалистичных героев испортили дилетанты-художники. Возникает ощущение, что Squaresoft в порыве альтруизма решила обеспечить работой самых слабых выпускников какого-то заурядного художественного колледжа. Не надейтесь насладиться высокополигональными 3D-моделями героев: ими здесь даже и не пахнет. Невиданной еще со времен 16-битных приставок паршивости спрайты — вот какова оболочка, пожалуй, самых интересных личностей из JRPG. Они просто не вяжутся с самыми красивыми среди трехмерных RPG консоли локациями, коими одарили игру талантливые 3D-художники. Радует, что хотя бы не все движущиеся объекты здесь спрайтовые. Крупные монстры, а также боевые роботы подружились-таки со всеми тремя измерениями. Жаль только, что появляются они исключительно во время битв и некоторых сюжетных сцен.

Посему главным аттракционом для глаз будут локации. Талант дизайнеров заметен в каждой детали каждой карты игрового мира. Естественно, на ультрасовременную графику рассчитывать не приходится (1998 год, как-никак), но вот сами художественные идеи, воплощенные в местных достопримечательностях, удивят даже избалованного современными видеоиграми геймера. Особенно оригинальными получились города. Героям предстоит подышать смогом в Нортуне — городе, напоминающем нью-йоркские трущобы, полетать вместе с населением Шевата — огромного футуристического конгломерата, расположившегося на летающей тарелке, поплавать вместе с экипажем Темзы — корабля-города, где поселились семьи матросов, погрустить на руинах Зебойма — некогда огромного мегаполиса... И увидеть еще много всего интересного. Графическая технология игры довольно симпатична — для своего времени.

Игровое действо...

...сводится к передвижению из пункта А в пункт Б, как и в большинстве RPG. Мирное шествие героев по локациям регулярно прерывается так называемыми Random Encounter'ами. Выглядит это следующим образом: в ходе передвижения игра неожиданно останавливается, экран темнеет — и начинается битва. В большинстве игр жанра у игрока есть возможность управлять несколькими персонажами одновременно. Эта традиция не минула и Xenogears. Игрок по очереди рулит каждым из героев с помощью специального меню, позволяющего ему начать атаку, восстановить здоровье группы, использовать магию и т.д. Довольно интересной находкой разработчиков здесь является система суперударов. Во время своего хода каждый из героев может нанести врагу несколько ударов в зависимости от специальной шкалы. Удары бывают трех видов. На каждый из них приходятся разные кнопки, которые можно нажимать в любой последовательности. Многие комбинации этих пинков способны вызывать эффектные суперудары, наносящие врагам огромный урон. Получается что-то вроде файтинга в пошаговом режиме. Однако все суперудары требуют изучения. Чтобы выучить хотя бы один из них, необходимо постоянно набирать случайные комбинации.

Другой интересной находкой создателей являются миссии с участием боевых роботов. В этих миссиях мы путешествуем на так называемых гирах — огромных механических воинах, чем-то напоминающих знакомых всем трансформеров. Сражения здесь также происходят на роботах, с идентичной боевой системой. К сожалению, однако, интересная реализация сражений не спасает однообразные и скучные боевые локации. Нет, здесь, конечно, все не так уж плохо: локации, предназначенные для миссий на гирах, как правило, сделаны на совесть. Другое дело — локации для обычных миссий. В большинстве своем это такие кишкообразные лабиринты с массой ответвлений, ведущих к тупикам с зачастую бесполезными предметами. Это еще более усугубляется Random Encounter'ами, которые порой наступают уж слишком часто. С другой стороны, радует довольно высокий для JRPG уровень сложности. Последних боссов, к примеру, даже на 80-90 уровне развития вооруженной до зубов партии победить будет очень непросто. Да и автору этих строк неоднократно приходилось попадать в ситуацию, когда всю группу выносили обычные монстры.

Отдельно следует рассказать про музыку. Работал над ней Ясунори Мицуда — композитор среди геймеров-приставочников не менее известный, чем, например, Акира Ямаока (Silent Hill) или Нобуо Уемацу (Final Fantasy). Саундтрек получился действительно мощным, необычным, крайне эмоциональным. Такие мелодии, как Knight of Fire и Flight, ни за что не оставят вас равнодушными, а финальная тема Small Two of Pieces ничуть не уступает по красоте знаменитой My Heart Will Go On из "Титаника". Кстати, разработчики не поскупились даже на видеоролики. В ходе игры нам постоянно будут показывать довольно качественные видеовставки, выполненные в стиле аниме с участием самых разных игровых персонажей.

Таким образом, мы имеем очень интересную и довольно длинную (порядка 60-70 часов) RPG с, возможно, лучшим в истории видеоигр сюжетом, превосходным саундтреком и большой долей жестокости. Шедевр не для всех, берущий мертвой хваткой и не отпускающий до самых финальных титров. Таких проектов на самом деле очень мало. Именно поэтому его обязательно нужно попробовать. Вполне возможно, что Xenogears станет вашей любимой игрой.

Squire







РЕТРОСПЕКТИВА

С ностальгией по ушедшему. Мультсериалы

(Окончание. Начало в №10 (118))

Червяк Джим

Earthworm Jim, США, 1995-1996
Автор: *Дуглас ТенНейпл*

Заползший в ниспосланный с небес механизированный костюм обычный земляной червь Джим становится доблестным кольчатым супергероем, жаждущим во что бы то ни стало уберечь галактику и Принцессу Как-Там-Ее-Зовут от скользких лап Пси-Ворона и Королевы Улиткозадой.



Обретенное еще где-то в зеленом отрочестве желание опробовать собственный творческий потенциал на поприще создания комиксов значительно позже принесло начинающему дизайнеру и аниматору Дагу ТенНейплу результаты, на какие он на первых порах и рассчитывать не мог. Издание в начале 90-х небольшого комикса о хулиганстве коте Зловреде стало действенным импульсом для дальнейшего раззадоривания буйной авторской фантазии, вылившейся вскоре в виде будущего фундамента для только зарождавшейся "червячьей" франшизы. Разработанные ТенНейплом концепты главного героя и второстепенных персонажей были немедля использованы разработчиками студии Shiny Entertainment для создания ставшей впоследствии культовой видеоигры Earthworm Jim. Вдогонку к ее намечавшемуся сиквелу Universal Cartoon Studios начала производство мультсериала по мотивам, исполнительным продюсером которого выступил сам создатель Джима. Мультфильм вобрал в себя всю комичную абсурдность игры с ее карикатурными злодеями и колоритными героями и с легкой руки сценаристов был разбавлен тонкой иронией над "Гражданином Кейном", "Волшебником страны Оз" и прочей классикой голливудского кино. Такой запал юмора пришелся по душе далеко не всей публике, и уже после второго сезона ТВ-шоу решено было отменить. Впрочем, Джим оказался на редкость живуч: на 2010 год намечен выпуск полнометражки о новых приключениях эксцентричного червяка, так что сбрасывать его со счетов пока еще рановато.

Факты:

1) На ранних стадиях разработки игры главного героя хотели переименовать в Ленса (сокращение от имени Ланселот), но благоразумие и непреклонность Дугласа ТенНейпла в итоге взяли верх.

2) В мультсериале Джима озвучивал его тезка — актер Джим Кастелланета, подаривший свой голос также отцу семейства Симпсонов из одноименного мультсериала.

Трансформеры

Transformers: Generation 1, США-Япония, 1984-1987
Режиссеры: *Джей Бакал, Джон Гиббс, Джон Уолкер*

Разумные антропоморфные роботы — трансформеры — разделены на два великих клана: воинствующих десептиконов и миролюбивых автоботов. Истощив все природные запасы ресурсов, они покидают свою родную планету Кибертрон. В поисках нового дома трансформеры попадают на Землю, где Оптимус Прайм во главе автоботов защищает людей от нападений Мегатрона и его прихвостней.

Необычные роботы внутри заваливших прилавки детских магазинов коробок, ставшие некоторое время спустя действующими лицами весьма интригующего мультфильма, произвели эффект разорвавшейся бомбы. Это уже сейчас слово "трансформеры" ассоциируется с попкорндилогией — а скоро и трилогией — Майкла Бэя. Раньше, лет эдак пятнадцать-двадцать назад, когда высокие технологии были не такие уж и высокими, мультсериалы о роботах-пришельцах, ведущих сечу не на жизнь, а на смерть на нашей родной планете, были взаправдашним культурным событием тогдашней массовой культуры. Все эти нумерованные поколения, Эры зверей и прочие трилогии Юникрона дают понять, насколько популярна и ветвиста была — да и остается сейчас — вселенная трансформеров. Но всего этого, естественно, не было бы, не окажись у самого первого мультсериала про чудо-роботов настолько мощного потенциала. Компания Hasbro с целью увеличения продаж своей последней серии игрушек подписала с Marvel Studios договор, по которому вторая контора должна была выпустить серию комиксов и мультсериал на основе продукции первой. Как это было ранее с игросерией G.I. Joe. Первые специально разработанные эскизы роботов с личными именами и нравами — после изменившихся под давлением студийной цензуры — были положены в основу трехсерийного мультфильма. Так и появились "Трансформеры", позже прозванные "Первым поколением" и в течение четырех сезонов постепенно облагораживаемые авторами как сюжетно, так и визуально. Хотя детской аудитории, на которую и был ориентирован сериал, это было в большей степени безразлично. Все, что им было нужно, это услышать в урочное время гулкий клич Оптимуса Прайма: "Автоботы, трансформируйтесь!". С этим мультсериал справлялся превосходно.



Факты:

1) Предложение о безапелляционном делении трансформеров на добрых автоботов и злых десептиконов внес тогдашний главред студии Marvel Джим Шутер, идею которого развил еще один редактор — Боб Будянски.

2) В 1992 году была выпущена несколько визуально обновленная версия мультсериала, которая и получила название "Второе поколение" (Generation 2). Именно после этого дебютные "Трансформеры" обзавелись припиской "Первое поколение" (Generation 1).

Чип и Дейл спешат на помощь

Chip 'n Dale Rescue Rangers, США, 1989-1992
Режиссеры: *Джон Кимболл, Боб Дзамбони*

Чип и Дейл, Рокфор, Гайка и Вжик — дружная команда неутомимых спасателей, частенько влипающих в головокружительные приключения при расследовании нового хитроумного преступления очередного злодея.



Мультсериалу мастерской Walt Disney, повествующему о знаменитой команде зверюшек-спасателей, в этом году исполнилось целых двадцать лет. Значимая дата для мультфильма, интерес к которому у зрителей разнообразного возрастного ценза не угасает до сих пор, выливаясь в пределах всемирной паутины в посвященные отдельным его героям сообщества. Тем не менее история становления будущего квинтета завязалась намного раньше. Все началось в далеких 50-х — с появления дуэта бурундуков Чипа и Дейла в небольших короткометражках Private Pluto и Chip an' Dale, где грызуны изводили своими проделками Плуто и Дональда Дака. Спустя тридцать лет, уже в 80-е годы, когда голубые экраны оккупировали "Мишки Гамми" и "Утиные истории", появилась необходимость в свежих идеях. Вскоре от студийных сценаристов поступило предложение продолжить давнишнюю полнометражку "Спасатели" в урезанном телеформате. Но запуск в производство продолжения мультфильма "Спасатели в Австралии" совсем не застопорил первоначальные планы студии, изменив лишь начальное направление работ. Так, сперва был создан Miami Mice, переименованный вскоре в Rescue Rangers, то бишь, в "Команду спасателей", где главным героем должна была стать одетая в летную "кожанку" мышь по имени Kit Colby. Но от новоиспеченного персонажа быстро отказались, вовремя вспомнив об уже проверенных временем братьях-бурундуках. После значительного видоизменения и усложнения их, Чипа и Дейла, характеров в мультик была добавлена еще тройка разноплановых персонажей — и Chip 'n Dale Rescue Rangers наконец стартовал. После трех сезонов сериал закрыли ввиду межстудийного конфликта с FOX, имевшей права на использование находящегося в производстве продолжения "Чипа и Дейла". У нас сериал с многочисленными повторами показывали уже с конца советских времен; финальные же 13 серий были продемонстрированы публике лишь в новом тысячелетии. Заматеревшие фанаты оказались рады и такому запоздалому релизу, особо не сетуя на отвратный дубляж и прочие огрехи. Вот так желание вновь окунуться в детство оказалось сильнее праведного гнева в адрес безответственных отечественных локализаторов.

Факты:

1) Пробой пера стал выпуск полнометражки To the Rescue, где герои мультфильма объединяются в единую команду и решают работать вместе, которая после выхода сериала была поделена на 5 частей и послужила его завязкой.

2) Мышка Гайка — конструктор основных техсредств команды Спасателей — стала объектом небывалого интереса среди населения постсоветского пространства. Кроме многочисленного фан-арта, ее именем был назван сорт карамели, выпускаемой кондитерской фабрикой "Слада", а ряд представителей прессы признали Гайку одной из самых знаменитых и сексуальных мультгероинь.

Охотники за привидениями

The Real Ghost Busters, США, 1986-1991
Режиссеры: *Ричард Рэйнис, Уилл Меньот, Масаказу Хигучи*

На борьбу с заполонившими Нью-Йорк привидениями, призраками и полтергейстами ежедневно выезжает на своем стареньком "кадиллаке" четверка ученых — исследователей паранормальных явлений, вооруженных протонным оборудованием собственной разработки.

Все непознанное — а потому необъяснимое — пугает. Предания и легенды о таинственных фамильных особняках с обитающими в них привидениями и множество иных передававшихся из поколения в поколение увлекательных историй с аномальным оттенком событий частенько холодили душу рядового обывателя. С давних пор не поддающиеся логическому объяснению, они в умелых руках кинематографистов и литераторов превращались в неплохой инструмент страхотерапии, впоследствии напрочь атрофировав у целых поколений весь трепет перед неизведанным. Вот потому-то и прижился свежий взгляд на старые истины мистицизма, которые сперва пошатнул милейшего вида призрак Каспер, а уже окончательно добил отряд ученых с отличным чувством юмора, идейным создателем которого стал сценарист и актер Дэн Экройд. Вышедшая в середине 80-х годов фантастическая комедия Айва Райтмана произвела неизгладимое впечатление на тогдашних зрителей, насвистывавших после премьеры ту самую бравурную песню. Вполне логично, что публика потребовала добавки, которая материализовалась спустя пару лет в виде мультипликационного продолжения — "Настоящие охотники за привидениями". Сериал являлся непосредственным продолжением первого фильма и полностью проигнорировал его сиквел. Игон Спенглер, Рэй Стентц, Питер Бенкман и Уинстон Зедмор семь сезонов ловили привидения, неизменно шутили и ерничали, иногда попрекая вечного проказника Лизуна. В общем, все как обычно. Именно благодаря этому постоянству мультсериал и просуществовал столь долго, вплоть до 1991 года. Попытка его перезапуска, получившая название Extreme Ghostbusters, с новыми героями, но старым фундаментом, после первого сезона приказала долго жить.



Факты:

1) Дэн Экройд позаимствовал идею будущего сценария фильма у доподлинно существовавшей группы энтузиастов из Старой Англии, занимавшихся изучением парапсихологии и разъезжавших на вызовы клиентов в покрашенной в черный цвет машине "скорой помощи".

2) Первоначально фильм должен был называться отнюдь не Ghostbusters, а Ghoststoppers, поскольку именно это и означал перечеркнутый красный значок охотников с привидением внутри.





Космические спасатели лейтенанта Марша

Exosquad, США, 1993-1995
Авторы: *Стив Кьюден, Майкл Эденс*

В недалеком будущем человечество разрослось настолько, что освоение ближних планет Солнечной системы оказалось единственным решением проблемы перенаселения. Созданная для терраформирования безжизненных планет искусственная раса выносливых человекоподобных существ — неосапианов — после ужасного отношения к ним со стороны людей поднимает восстание. Спустя пятьдесят лет после подавления этого восстания губернатор Марса Фейтон хитростью и вероломством собирается уничтожить землян. В борьбу с ним вступает основная военная сила человечества — Экзофлот, в котором вместе со своим взводом служит лейтенант Джей Ти Марш.

Крепкая и аргументированная научная фантастика — далеко не частый гость в большом кино, ведь возможность поскрипеть мозгами прельщает чаще всего только стойких духом энтузиастов. Это же утверждение применимо и к телевидению, где этот жанр проявляется в подавляющем большинстве случаев в научно-документальных фильмах. До мультипликации, стереотипно причисляемой как у нас, так и на Западе исключительно к детскому развлечению, дело доходит в самую последнюю очередь. Но уж когда доходит — мало никому не кажется. Мультсериал "Экзозвод", по каким-то особенным причинам у нас получивший столь длинное название, относится именно к тем самым "взрослым" развлечениям. Создаваемый на протяжении нескольких лет в Universal Cartoon Studios мультфильм вышел ответом японскому сериалу Robotech, нарисованный, однако, в более серьезном ключе. Он поднимал множество социальных, расовых и политических проблем, так как, по уверениям авторов, был аллюзией на трагедию Второй мировой войны. Вселенная "Экзозвода" со своими продуманными законами, характерными персонажами и футуристичной техникой пришлась по вкусу многим киноманам, питавшим страсть к "Чужому" и "Бегущему по лезвию" Ридли Скотта.

Факты:

1) Экзоскелет одной из героинь мультфильма — Мэгги Вестон — срисован со знаменитого механизированного погрузчика Элен Рипли.

2) Главного героя мультсериала — Джея Ти Марша — у нас озвучивал актер Владимир Конкин, исполнитель роли следователя Владимира Шарапова в сериале "Место встречи изменить нельзя".

Вот и все, о чем мы оказались в состоянии упомянуть в рамках данного цикла "телемемуаров". Очень надеемся, что пробудившиеся у вас от воспоминаний эмоции исключительно положительного характера. Если же нет — уж не взыщите. До новых встреч!

Тарас Тарналицкий

ОБЗОР

Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes

Темная сторона



Жанр: *TPA*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS*
Разработчик: *Krome Studios*
Издатель: *LucasArts Entertainment*
Издатель в СНГ: *1С*
Похожие игры: *LEGO Star Wars, Star Wars: Episode 1 — Phantom Menace*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 3,0ГГц или AMD Athlon XP 3000+; 1Гб (для Windows XP) или 2Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7300GS или ATI Radeon X1600; 8Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.clonewarsgame.com*

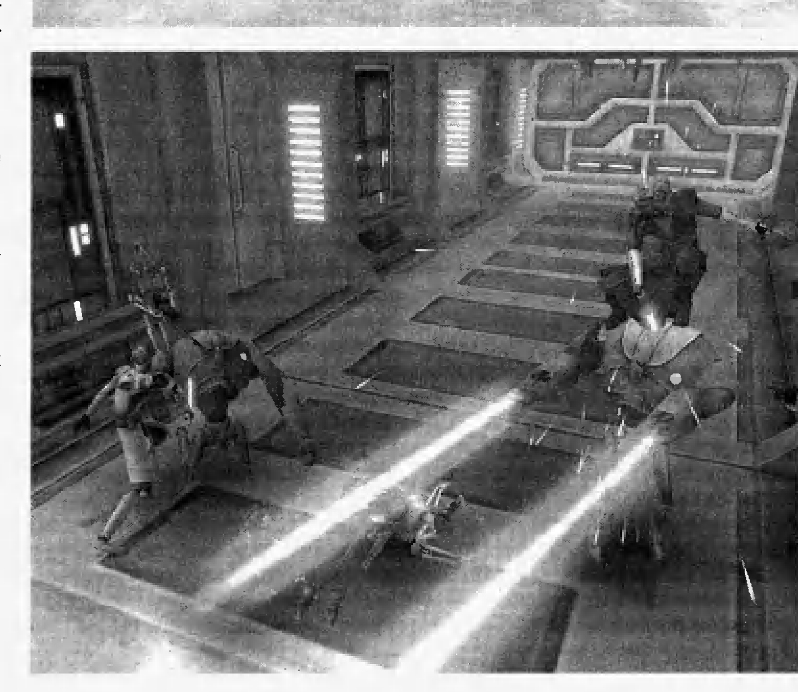
Знаете, некоторые вещи заставляют мыслить шире и раздвигают поток сознания. Нет, это мы не о той волшебной штуковине, о которой вы подумали: про нее и так все знают. Хорошая книга, добротный фильм могут поменять твои ориентиры в этом мире, они помогут раскрыть в тебе нечто хорошее, спавшее сладким сном в самом дальнем закоулке души. С играми сложнее, хотя отдельные представители гейминдустрии тоже способны на такое. Но в мире прибылей и рыночной экономики балом правят продюсеры, которые коверкают само представление об играх как об искусстве, загоняя все в типичные рамки деньгоприносящего ширпотреба.

Они делают проходные игры по книгам, которые позорят авторов, они выпускают страхолюдные игры по фильмам, которые позорят всю индустрию. В погоне за деньгами они творят что угодно: клепают ужасные ремейки, димейки, спин-оффы и прочую лабуду. Главное, чтобы монета капала, а на остальное плевать с высокой колокольни. Пипл будет хавать все, что они подадут к столу. Досталось даже "Звездным войнам", которых они превратили в банальный, безвкусный и низкокачественный мультсериал. А теперь и игру по мотивам выпустили. Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes она зовется.

Внутренний мир

Что касается художественного оформления игры, то оно просто замечательное — полностью выполнено в трехмерном гротескно-юморном стиле второго сезона Star Wars: The Clone Wars. И это гениально — привнести в серьезную, сложную и продуманную вселенную с бесконечными скитаниями между Светлой и Темной сторонами Силы огромную кучу коричневой туалетной безвкусицы. Нарочито квадратные лица персонажей и анорексичные, как будто вырезанные из пластика, тела, гиперболизированные модели всего, что только можно гиперболизировать, выцветшие оттенки цветовой палитры — как же это прекрасно, когда за дело берутся жадные продюсеры, которые лучше всех знают, какими должны быть современные игры.

Но не только красотами визуальными поделился сериал с игрой — Republic Heroes перенял у своего старшего братца всю глубину сюжетного повествования, всю продуманность и все качество превосходного сценария, все нравоучения и скрытые смыслы, которых в первоисточнике, к сожалению, нет. Так и здесь: снова отважные герои в лице Энакина Скайуокера, его ученицы, Оби-Вана Кеноби, Мейса Винду, командира Рекса и других, более второстепенных персонажей бороздят просторы изученного сектора Галактики и занимаются привычным демонтажом дроидов Конфедерации и агрессивными переговорами. И так до финальных титров: убиваем и переманиваем, убиваем и переманиваем — никаких тебе сюжетных поворотов, глубоких смыслов и серьезного морального выбора, только гладкое и ровное, как гладильная доска, повествование. Ну и, конечно же, фирменный юмор сериала с коверканьем имен (мастер Скайрокер) и шутками про задницы дроидов. Вселенной "Звездных войн" этого крайне не хватало.





Бесконечная радость

Зато как удобно и приятно играть в этот продукт продюсерской гениальности. Чуть ли не платформер без особых изысков, в котором персонажи могут только бегать, прыгать и убивать всех бесконечным нажатием одной кнопки. Это ведь клево: никаких тебе заморочек со сложными комбо, никакой лишней тактики (и даже ее зачатков), никаких лишних движений. Жутко напоминает LEGO Star Wars, но там был юмор и стиль, а здесь нет вообще ничего.

И плевать, что с клавиатуры играть невозможно, ибо каждая пропасть превращается в занимательный респаун-аттракцион. Такому великолепному проекту простительно все, тем более что у каждого ПК-геймера в коллекции всегда заваляется парочка геймпадов, на которых, кстати, тоже не особо удобно играть. Это из-за сумасшедшей игровой камеры, запрограммированной выбирать самые жуткие и невнятные ракурсы из всех возможных, как будто ее специально заставили заниматься подобными несуразностями.

От радостей геймплейных — к радостям техническим, не менее великим и могучим. Получить в комплекте с тошнотворным визуальным стилем устаревшую графику — это крайне неожиданный и приятный сюрприз. Недостаток полигонов, текстурная бедность, скудность спецэффектов, замыленность — вот болезни движка Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes. Ну а где графика, там и звук — да-да, в том самом месте, на котором вы сейчас сидите. Знаете, это просто невероятно — так перековеркать пафосные оригинальные мотивы в блеклую бесформенную ерунду. Масла в огонь подливает бесподобно отвратная игра актеров, судя по всему, не понимающих, что вообще кругом творится (это касается и отечественной локализации), и совершенно не подходящих по голосу своим персонажам.

Наверное, не будем больше о плохом, то есть вообще закончим жарить Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes на медленном огне. Ведь на выходе мы имеем шедевральную, бесконечно красивую и глубоко продуманную игру, в которой все выполнено на необычайно высоком уровне. Это просто непробиваемый адамантиевый рулез продюсерского геймдева со всеми вытекающими последствиями, которые обычно вытираются туалетной бумагой и смываются в унитаз.



РАДОСТИ:

В другой раз

ГАДОСТИ:

Издевательство над "Звездными войнами"
Отвратительный визуальный стиль
Устаревшая графика
Скудное звуковое оформление
Скучный игровой процесс
Неудобное управление
Жутко неправильная игровая камера
Банальный сюжет
Заштампованый сценарий
Вам что, мало всего вышеперечисленого?

ОЦЕНКА:

2.0

ВЫВОД:

Жестокое групповое многочасовое изнасилование всеми любимых "Звездных войн" во всех возможных смыслах и позициях. Если вам посчастливилось заиметь эту жалкую пародию на хорошие игры, наш вам совет: сожгите ее на священном костре инквизиции.

Обзор написан по PC-версии проекта



Доктор Джонс

ОБЗОР

Twin Sector

Жанр: *головоломка с видом от первого лица*
Платформа: *PC*
Разработчик: *DnS Development*
Издатель: *HeadUp Games*
Похожие игры: *Portal*
Мультиплеер: *отсутствует*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта со 128Мб памяти; 2Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб памяти; 2Гб свободного места на жестком диске*

С появлением на свет Twin Sector как-то невольно проникает в голову мысль, что миру в последнее время остро недоставало вариаций на тему Portal. Крупные компании, скорее всего, простонапросто остерегаются воплощения в жизнь подобных идей. Что, в принципе, немудрено: физический движок ныне не роскошь, а одной лишь физической моделью игрок сыт не будет — нужна еще как минимум концепция. В идеале — без штампов. Из-за недостатка свежих мыслей мастодонты индустрии предпочитают лишний раз отмолчаться, а за дело тем временем не побрезговала взяться малоизвестная компания DnS Development, выдав с пылу с жару самый настоящий Portal-клон. Этот шаг для компании не столько смел, сколько закономерен: не тешиться же постоянно созданием графических эффектов да портированием игр на Mac OS.

Яростная физика

Если расставлять все по своим местам, то из общего с Portal игра имеет лишь следующее: причастность к жанру головоломок от первого лица, несколько схожих сюжетных ходов, а также прямую цитату при попытке расправы над виртуальным протеже. Вообще, назвать Portal головоломкой физической будет не совсем верным, так как ее концепция была построена на революционном использовании пространства — физики там было мало. Главная же идея Twin Sector заключена в специальных телекинетических перчатках, и, предлагающая нам путешествие в мир небезызвестных законов взаимодействия тел, она не столь нова. Но проводить параллели с гравипушкой хочется ровно до того момента, пока вы лично не опробуете "чудо-варежки" в действии. Они у нас могут помочь не только притянуть предмет на расстоянии, но еще и смягчить удар при падении с большой высоты, зацепиться за голую стену и оттолкнуться от нее. Перчатки отнюдь не стыдно поставить в один ряд с упомянутым "фрименовским" девайсом, да и что уж там — они даже не блекнут на фоне портальной пушки, свершившей два года назад маленький, да удаленький переворот в виртуальном мире.

На примере оригинального средства манипуляции видно стремление разработчиков избегать повторений и придавать каждой составляющей игры долю уникальности. Где это сработало, а где нет — уже другой вопрос. Сюжетная линия не обошлась без крупиц банальности и предсказуемости, а также просто удивительнейшего сходства с еще не вышедшей Rage от id Software. Зато сюжет Twin Sector гораздо крепче, чем Portal'овский ситком, который пусть и был безмерно качественным. Итак, на дворе у нас последствия апокалипсиса, вызванного не в последнюю очередь безалаберным поведением людей по отношению к окружающей среде. В надежде на второй шанс люди, сохранившие последние капли власти, создают гигантский бункер, напичканный тысячами криокамер для тысяч людей, обреченных ожидать возможности спустя много лет выйти из криосна и начать историю человечества с чистого листа. Все, естественно, идет немного не по плану. Молодая девушка по имени Эшли Симмс просыпается раньше времени, будучи разбуженной контролирующим криокамеры интеллектом. По его словам, все будущие основатели новой эпохи рода человеческого могут просто взять и не проснуться, так как генератор, входящий в систему жизнеобеспечения, перестал функционировать. Словом, надо бы нашей героине с заглючившей машиной разобраться, а заодно и выяснить, что привело к столь опасной поломке, которая в бункере далеко не одинока.

То, что заставило отказать генератор, со скоростью и разрушительностью смерча пронеслось и по доброй половине подземного строения. Как результат — путь к спасению будущего целого вида вечно прегражден то заевшей дверью, то затопленным проходом или всепожирающим пожаром. В придачу, все системы защиты в лице турелей, патрулирующих дронов и смертельно опасных лазеров уже давно находятся в состоянии активности, и их задача весьма проста — избавляться от всевозможных раздражителей, что нарушают покой местных "криосонь". Как вы уже наверняка догадались, преодолевать эти препятствия нам предстоит укрощая их смекалкой вкупе с телекинезом.

Головоломки в Twin Sector местами сложнее, чем в Portal. В последней много сил чаще всего уходило на поиск решения той или иной задачки — исполнение было скорее эстетическим наслаждением. В Twin Sector все с точностью да наоборот, зато почти каждый второй пазл может быть решен несколькими путями. Турель, например, можно нейтрализовать со всей силы метнув в нее взрывоопасную бочку. Еще вариант — подкатить ее к назойливой пушке. Выполняя свои служебные обязанности, наивная железяка с чистой совестью пальнет по "нарушителю". Также можно просто прокрасться мимо охранной установки незамеченным, предварительно заняв интерес ее дула каким-нибудь "подозрительным" ящиком. Очень порадовала возможность Эшли вращать предметы, которые она в определенный момент держит. Чтобы, например, взорвать газовым баллоном захлопнутую намертво дверь, нужно вначале поджечь его, баллона, запальную часть. И только ее, иначе вполне можете не досчитаться пары верхних конечностей. Конечно, перчаткам находится и гораздо более широкое применение, нежели помощь в метании всякого хлама. Они не раз помогут преодолеть пропасть или перелететь, как заправский атлет, над лазером — даже шест не понадобится.

Несмотря на то, что в целом геймплей Twin Sector очень крепок, немного досаждает притянутость за уши практически всех игровых пазлов. Немалое количество способов решений головоломок ситуацию не спасает. Карточка от запертой двери обычно терпеливо дожидается героиню на полу — ровно посередине пустого ограниченного четырьмя стенами пространства. При этом не покидает ощущение, что кто-то намеренно там этот пропуск оставил, а затем поджег ведущую к ней дорожку, попутно не заперев богатое на бочки с водой помещение. В той же Portal всегда верилось, что мы действительно переворачиваем планы злобного компьютера с ног на голову, а не бегаем по любезно составленному лабиринту.

Страх перед летающими шариками

Разработчики приложили довольно много усилий, чтобы от их игры несло сильной атмосферой таинственности и дабы после прохождения она оставалась в памяти. Несмотря на это стремление, вся визуальная часть Twin Sector является увесистым балластом, который тянет игру на дно. Тут виноваты недостаток опыта и серый, неинтересный вкус у сотрудников DnS Development, отвечавших за внешнюю сторону проекта.

В первую очередь в глаза бросается просто кошмарная анимация персонажей, которая вызывает ассоциации с... Creature Shock 1994 года выпуска. Медлительные и плавные движения частей тела, совершенно неподходящие темпу и манере общения героев, дают в полной мере ощутить тягу разработчиков к ностальгическим девяностым. Графика не так страшна, но качество текстур оставляет желать лучшего, а огонь напоминает какую-то бурлящую желтоватую кашицу. Главный промах — это ядреная смесь из игровой музыки и стилистики Twin Sector. Сравнение с Creature Shock было не случайным: под такие антимелодичные, скрипящие электронные звуки, которые тут выступают в роли саундтрека, впору ставить какой-нибудь хоррор. Но все эти летающие шарообразные патрульные дроны, которые должны нас иногда пугать, выглядят по-детски и нелепо, как и вся окружающая героиню обстановка. Twin Sector — живой пример пословицы о благих намерениях и дороге в ад.

Дебютная игра DnS Development получилась как минимум небезнадежной. Первый блин, как известно, комом, и для кома Twin Sector еще как сгодится. Проект, ясное дело, даже не претендует на лавры своего идейного вдохновителя — Portal, однако местами его даже превосходит. Сейчас студия совместно с Titan Computer работает над шутером Rage Hard, так что следовало бы пожелать компании больше не давать своим играм вызывать такое отвращение визуальной частью.

РАДОСТИ:

Телекинетические перчатки
Нелинейность решений многих пазлов
Внимание к мелочам

ГАДОСТИ:

Мертвая внешность игры
Головоломки в большинстве своем притянуты за уши

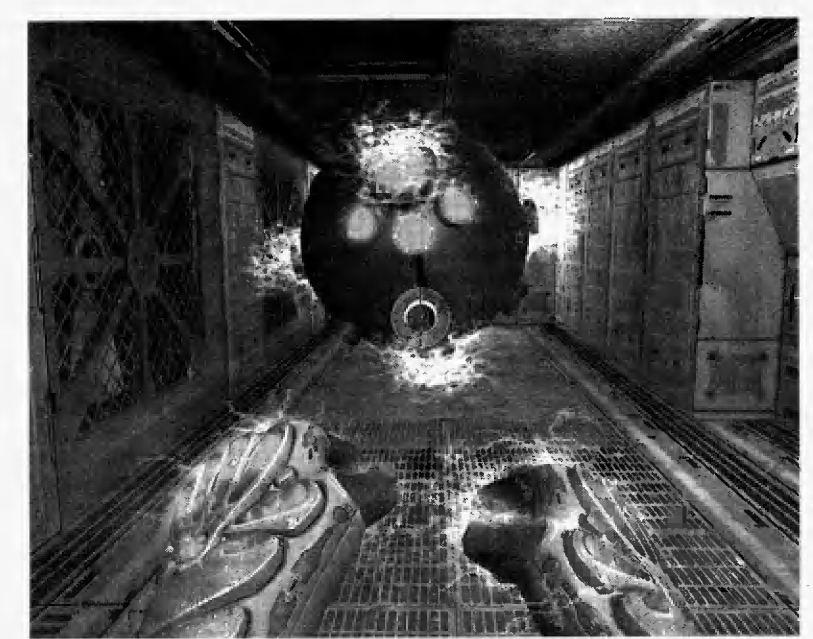
ОЦЕНКА:

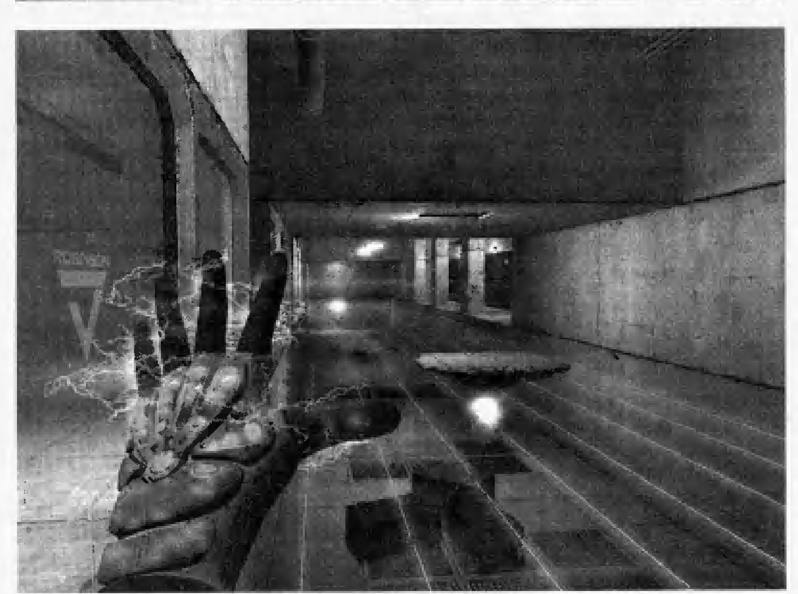
6.5

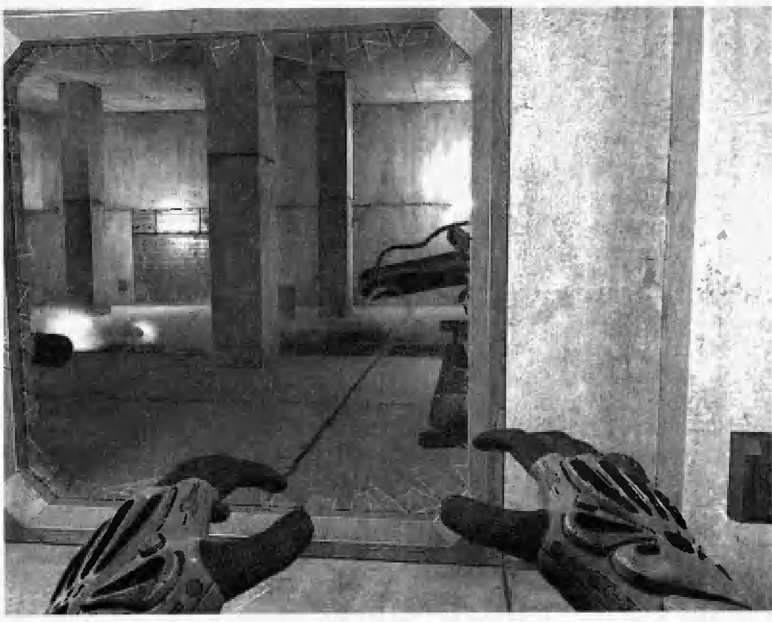
ВЫВОД:

Наследник идей Portal, который, к сожалению, оказался загубленым неумелой работой косметологов. Графика, звуковое сопровождение, стилистика и анимация Twin Sector вполне способны отбить желание дальнейшего с ней знакомства. Но пересилившие себя получат немало удовольствия от интересного игрового процесса.

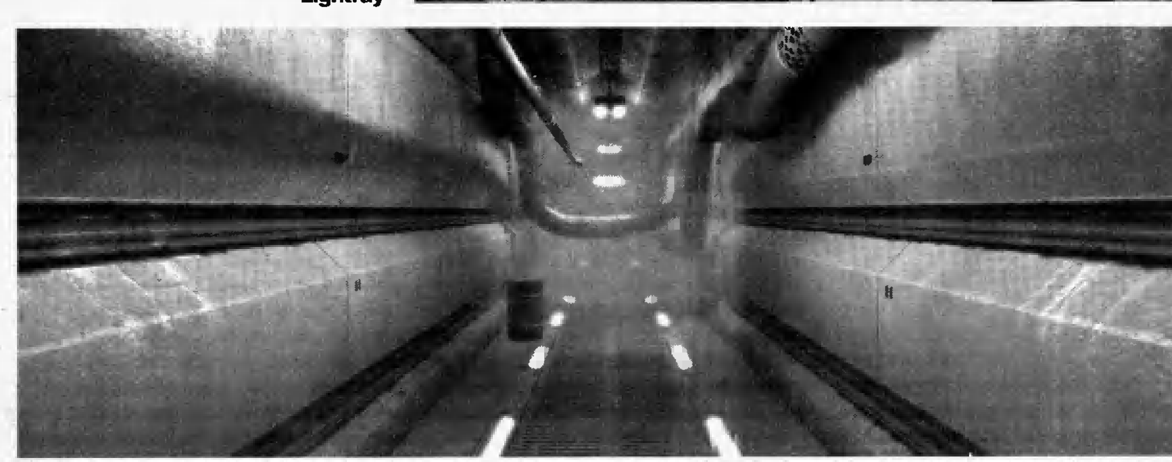
Lightray











ОБЗОР

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Жанр: *тактический FPS*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Codemasters*
Издатель: *Codemasters*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *серия Operation Flashpoint, серия Armed Assault*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,6ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7900GT; 8Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,4ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800GT; 8Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.flashpointgame.com*





Большинство разработчиков шутеров очень вольно трактуют понятие реализма в своих проектах. Восстанавливающееся здоровье, пуленепробиваемые костюмы, упрощенная физика оружия и повреждений — понятное дело, что играть так просто и удобно. Не надо искать аптечки, высчитывать расстояние до цели и стрелять чуть выше нее: ведь в реальности пуля летит не строго по прямой. Да и не нужны все эти премудрости в большинстве экшенов — таких, как какой-нибудь Call of Duty 4: Modern Warfare. Ведь иначе в нем в мгновение ока пропала бы вся сумасшедшая динамика и бешеный темп, который не давал передохнуть ни минуты до финальных титров. Но определенной категории людей гораздо интереснее не наблюдать пятичасовой парад фейерверков, а играть в проект, максимально приближенный к жизни.

Round 1: Fight!

До относительно недавнего времени достойным представителем "настоящих" симуляторов боевых действий был лишь Operation Flashpoint, вышедший восемь лет назад. Затем группа энтузиастов решила сделать по подобию OF свою версию зубодробительного симулятора войны, в результате чего появилась на свет Armed Assault, которую после выхода почти целый год приводили в чувство разработчики и фанатское комьюнити. Этот проект был действительно реалистичным настолько, насколько это вообще возможно, но он также запомнился феноменальным количеством багов. Причем встречались ошибки всех разновидностей: от серьезных проколов с физикой до уморительных и трогательных моментов — вроде тех, когда в самом начале игры у Hummvee поворачивался руль, а руки водителя оставались неподвижными.

Потом, после адд-она к ArmA, последовало затишье, за которым были два громких анонса — полноценный сиквел Armed Assault и продолжение Operation Flashpoint с подзаголовком Dragon Rising. На самом деле, анонс последнего таковым в полном смысле этого слова не являлся. Об игре говорили давно, разве что ничего толком о ней не было известно. Видимо, завидев конкурента, Codemasters решили поторопиться. В течение этого года все желающие могли наблюдать интереснейшую дуэль разработчиков, которые грозились реализовать в своих проектах чуть ли не все на свете. Разумеется, запас прочности был больше у англичан: солидный бюджет, современный движок от Race Driver: GRID и Colin McRae: DiRT, долгий срок разработки. В то время как Bohemia отмахивались от этого и твердили что-то в духе "деньги — не главное, тут важен талант". Спорить с этим утверждением, конечно, можно, и авторы прекрасно это понимали. Но, что самое интересное, какими бы похожими ни казались два названных шутера, акценты в них сделаны на совершенно разных вещах. ArmA 2 щеголяет обескураживающей сложностью и подробной физической моделью, просчитывающей абсолютно любые, даже самые незначительные параметры, но у нее по-прежнему имеется неприличное количество багов и недоработок. Сейчас, после выхода Operation Flashpoint: Dragon Rising, создается впечатление, что Codemasters намеренно переносили дату релиза своего продукта, чтобы он вышел после творения Bohemia. Дескать, чтобы игроки почувствовали разницу — как между небом и землей. Но не тут-то было.

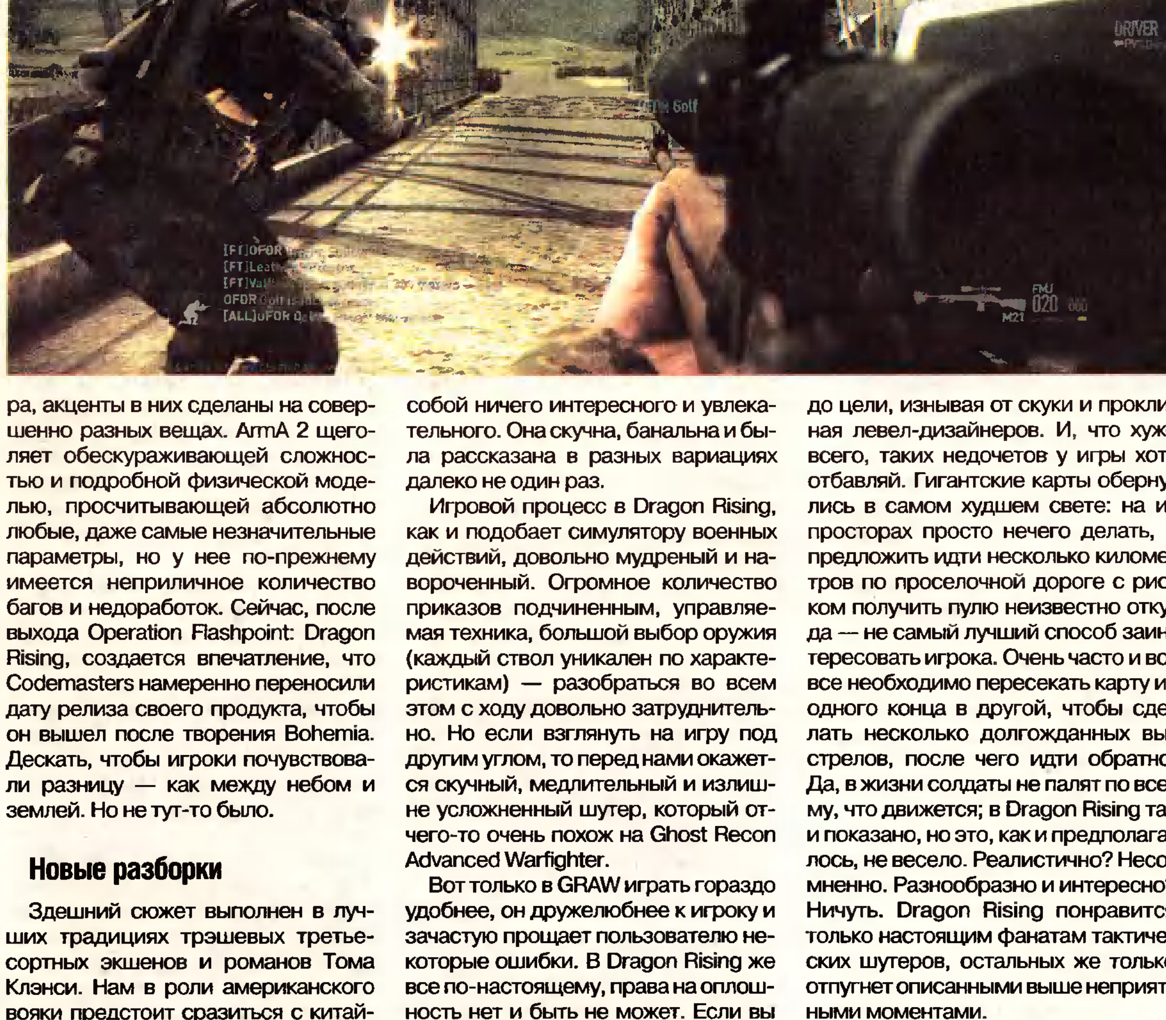
Новые разборки

Здешний сюжет выполнен в лучших традициях трэшевых третьесортных экшенов и романов Тома Клэнси. Нам в роли американского вояки предстоит сразиться с китайскими войсками за очень нужный обеим сторонам остров под названием Скира. В принципе, это и есть исчерпывающее описание местной истории, которая не представляет собой ничего интересного и увлекательного. Она скучна, банальна и была рассказана в разных вариациях далеко не один раз.

Игровой процесс в Dragon Rising, как и подобает симулятору военных действий, довольно мудреный и навороченный. Огромное количество приказов подчиненным, управляемая техника, большой выбор оружия (каждый ствол уникален по характеристикам) — разобраться во всем этом с ходу довольно затруднительно. Но если взглянуть на игру под другим углом, то перед нами окажется скучный, медлительный и излишне усложненный шутер, который отчего-то очень похож на Ghost Recon Advanced Warfighter.

Вот только в GRAW играть гораздо удобнее, он дружелюбнее к игроку и зачастую прощает пользователю некоторые ошибки. В Dragon Rising же все по-настоящему, права на оплошность нет и быть не может. Если вы находитесь в чистом поле, а впереди — патрули, то не ждите, что прибудет подкрепление с вертолетами и танками. Вам предстоит минут десять реального времени ползти на животе до цели, изнывая от скуки и проклиная левел-дизайнеров. И, что хуже всего, таких недочетов у игры хоть отбавляй. Гигантские карты обернулись в самом худшем свете: на их просторах просто нечего делать, а предложить идти несколько километров по проселочной дороге с риском получить пулю неизвестно откуда — не самый лучший способ заинтересовать игрока. Очень часто и вовсе необходимо пересекать карту из одного конца в другой, чтобы сделать несколько долгожданных выстрелов, после чего идти обратно. Да, в жизни солдаты не палят по всему, что движется; в Dragon Rising так и показано, но это, как и предполагалось, не весело. Реалистично? Несомненно. Разнообразно и интересно? Ничуть. Dragon Rising понравится только настоящим фанатам тактических шутеров, остальных же только отпугнет описанными выше неприятными моментами.

У интерфейса также обнаружились существенные недостатки. Во-первых, задействовано слишком много клавиш, а во-вторых, есть серьезные претензии к организации приказов подчиненным. Чтобы дать команду на выполнение какого-то действия, нужно нажать клавишу Q (при этом вы не сможете двигаться), затем с помощью WASD выбрать тип приказа — передвижение, огонь, и тому подобное. А после уже из следующих меню задать непосредственно действие, к примеру, "огонь на подавление". Никакими приличными словами нельзя описать те мысли, которые проносятся в голове у игрока, когда он во время боя, сидя в обстреливаемом укрытии, выбирает команду в три этапа. За это время помощники-болванчики запросто могут погибнуть на поле боя, и вы останетесь в гордом одиночестве.



Что еще поначалу несколько удивляет, так это графика. Она, во-первых, далеко не современна, несмотря на мощный движок, а во-вторых, палитра слишком однотонна. В Dragon Rising все представлено в сером и грязно-желтом цветах. Это касается как техники, так и лугов, лесов, оружия, камуфляжей — вообще всего. "Словить" в прицел снайпера, который засел за каким-то деревом, в новой Operation Flashpoint очень непросто. Помочь способны разве что некоторые упрощения игры: к примеру, траектории полета пуль подсвечиваются. Но почему они зеленого и бледно-красного цвета? Можно подумать, что китайцы вооружились бластерами из "Звездных войн".

"Ответ ArmA 2" не получился. Та игра, которую Codemasters показывали на видео и скриншотах, исчезла без следа. Operation Flashpoint: Dragon Rising вышла не такой хардкорной, как проект от Bohemia, и это радует. Но она все еще слишком сложная и нудная, чтобы понравиться обычному игроку, который до этого проводил время только в компании с Medal of Honor и Call of Duty. Открытые пространства, как часто это бывает, оказались пустыми и безжизненными, и бродить по ним неинтересно. В заключение хотелось бы сказать, что явного фаворита в битве Armed Assault 2 vs Operation Flashpoint: Dragon Rising трудно определить. ArmA 2 намного хардкорнее, но в ней по-прежнему присутствует неимоверное количество ошибок и недочетов; Dragon Rising в этом плане куда приятнее. Но и там, и там среднестатистическому игроку делать нечего: он гарантированно заскучает и начнет клевать носом уже на середине первой миссии.

РАДОСТИ:

Подробная физическая модель
Отсутствие багов
Игра нетребовательна к железу

ГАДОСТИ:

Играть неинтересно
Большие карты, на которых ничего не происходит
Неудачная цветовая схема
Разрушаемость практически отсутствует
Скучный сюжет
Неудобное меню приказов

ОЦЕНКА:

7.1

ВЫВОД:

Проект исключительно для фанатов жанра. Остальным играть будет просто скучно.

Обзор написан по PC-версии проекта

Станислав Иванейко

ОБЗОР

FIFA 10

Жанр: *футбольный симулятор*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii, PSP, Nintendo DS, iPhone/iPod touch*
Разработчик: *EA Canada*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *Electronic Arts*
Похожие игры: *серии FIFA и Pro Evolution Soccer*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,4ГГц; 512Мб (для Windows XP) или 1Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon 9800 Pro; 4,4Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: одноядерный процессор с частотой 3,2ГГц или двухъядерный процессор с частотой 2,4ГГц; *1Гб (для Windows XP) или 2Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800 или ATI Radeon X1800; 4,4Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *fifa.easports.com*

Electronic Arts, будучи, пожалуй, самым крупным игроком на рынке интерактивных развлечений, уже который год держит опущенным шлагбаум на пути приличных спортивных симуляторов в PC-сегмент. Самые мощные проекты достаются Xbox 360 и PS3, а компьютерщикам предлагается ежегодно потреблять сомнительного качества продукты, практически не эволюционирующие, а нередко и деградирующие. Так и в этом году: FIFA 10 на передовых консолях заставляет аплодировать стоя, а на PC — рыдать в голос.

"Американцы могут придумать и продвинуть продукт, даже если не могут нормально осуществить" (с)

Но давайте будем друг с другом предельно честны: несмотря на все свои недостатки, местами совершенно непростительные и вызывающие недоумение, определенной похвалы FIFA и ее разработчики — EA Canada — все же заслуживают. Если внимательно присмотреться к процессу развития футбольных симуляторов и игр, пытающихся быть на них похожими, то можно заметить весьма любопытный момент: именно канадцы, а не столь всеми любимые и почитаемые японцы из Konami идейно двигают виртуальный "соккер" вперед. Дабы не углубляться в дебри истории, вспомним хотя бы прошлогоднюю FIFA 09, ее весьма оригинальное и даже передовое управление мышью. Еще один хронологический шаг назад — и вот уже FIFA 08 первой любезно предоставляет возможность взрастить собственноручно вылепленного в редакторе футболиста и заполучить в личную коллекцию парочку престижных наград. При желании можно освежить в памяти еще немало ноу-хау, привнесенных североамериканцами в обсуждаемый жанр, но в итоге бросится в глаза одна занимательная деталь: реализация немалой части всех выдумок хромала на обе ноги, по крайней мере, в первозданном виде. Или, что еще прискорбнее, на фоне стабильно слабого, даже полумертвого геймплея, некоторые фишки просто-напросто терялись.

Вот тут внимание на себя обращает пусть и чуть менее креативная, но заметно более прилежная Konami. Данная компания, имея в рукавах те козыри, которых так не хватало "электроникам", не забывает грамотно отсеивать из всех наработок конкурентов самые любопытные экземпляры и тщательно доводить их до ума. К примеру, уже упомянутый режим развития одного игрока был расширен и доработан по всем статьям, да так, что на вариант в исполнении EA просто тошно смотреть. Именно таким способом японцы и переманивают в последнее время немалое количество фанатов FIFA, о чем в некоторой степени свидетельствуют и прилично возросшие продажи.

Согласитесь, такой расклад не должен радовать ни одну разумную компанию. И вот, наобещав всякой всячины с три короба, EA Canada взялась исправлять ситуацию.

Принципиально важно отметить, что контуры новой игры ярко выделены бело-сине-красными цветами. Долгие годы ожидания, страшных ругательств и жалоб на футбольную федерацию России и EA, масса любительских патчей и модификаций, добавляющих российскую Премьер-Лигу в число чемпионатов — все это теперь станет достоянием истории, ведь отныне и, будем надеяться, навеки один из наиболее любопытных и крепких чемпионатов Старого Света входит в славную компанию лицензированных турниров. Важность этого события для людей, выросших на игре культовых личностей и команд вроде Титова, Овчинникова, "Спартака", ЦСКА, да и по сей день не представляющих себе выходных без воплей в духе "Мясо ляжет под вагоном, "Локо" станет чемпионом!" и размахивания шарфиком перед экраном телевизора, сложно переоценить. Да, народные умельцы мастерили порой весьма качественные РПЛ-моды, но тут дело во многом в признании, наконец-таки, определенной значимости и влиятельности российской Премьер-Лиги в контексте европейского футбола.

Но если вы хоть на секунду поверили, что в EA Canada на этот раз не допустили ни единого промаха, то вы будете разочарованы: соответствующие форумы Рунета просто разбухают от недовольства почитателей РПЛ. И ведь в чем-то эти люди правы: ко многим деталям разработчики не проявили должного внимания. Первой претензией выступает отсутствие стадионов, на которых матчи чемпионата и играются. Безусловно, никто не требует от канадцев воссоздавать домашние арены "Терека" и "Амкара", но проигнорировать тот же "Петровский" — не самая лучшая идея. Вполне адекватную отрицательную реакцию вызывает и то, что российские клубы почему-то не имеют права участвовать в международных турнирах. То есть, если вы спали и видели, как ваши могучие "Крылья Советов" разносят в пух и прах всю элиту европейского футбола и выигрывают Лигу чемпионов, то расстройства не избежать, поскольку даже победитель Росгосстрах Лиги (так тут называется РПЛ) не допускается ни на одну стадию еврокубков. Поленились "электроники" и над лицами футболистов поработать: только самые-самые удостоились персональных "мордашек", остальные же довольствуются скудным количеством шаблонов. Непонятные дела творятся и с характеристиками игроков, у большинства они ощутимо занижены, что усложняет конкуренцию с солидными соперниками. Составы же и формы российских дружин особых нареканий не вызывают, хотя, например, того же Будянского уже несколько месяцев в "Химках" не наблюдается.

Как видите, в очередной раз канадцы взялись за дело и не смогли довести его до высоких стандартов качества. Работы невпроворот, но главное — долгожданный старт дан. А это все-таки важнее всего.

Из других обновлений в рядах лицензированных турниров и команд стоит выделить чемпионат Аргентины и сборную Голландии. А вот БАТЭ до сих пор не завезли — видно, не докатилась еще молва о гордом белорусском клубе до Северной Америки.

Активность замечена и в списке режимов игры. Так, встречайте The Season — бестолковый и сделанный явно для галочки. По сути, это такая рафинированная версия Manager Mode ("Карьера"), в которой все, что напрямую не связано с матчами, то есть скаутинг, улучшения персонала, трансферы и многое другое, просто вырезано, а нам предлагается ни на что не отвлекаясь стремиться к завоеванию максимального числа наград. Кому и зачем это надо, когда есть более увлекательная "Карьера", решительно неясно. Все любопытное, что есть в The Season, — анимированная жеребьевка турнирной сетки кубков.

Кстати, о "Карьере". Здесь единственное приличное новшество — тренировки. Игрок волен три раза в неделю ставить перед подопечными определенные задачи, будь то развитие выносливости и скорости или улучшение техники паса. Толку от этой затеи не то чтобы очень много: молодежь и так растет как на дрожжах, а ветеранам это уже не поможет.

Завершая рассказ о режимах, нельзя не упомянуть про Be A Pro, который обзавелся подзаголовком Club and Country. Уже из названия вытекает основное нововведение — возможность играть в национальной сборной своей страны и завоевать с ней путевку на ЧМ-2010. Естественно, далеко не каждое государство представлено командой, так что, выбрав в графе "Гражданство" Беларусь, вы останетесь без жаркого южноафриканского солнца.

Еще одним изменением стало появление зелено-красного индикатора успешности действий подопечного во время матчей: потеряли мяч или отдали неточный пас — соотношение цветов меняется в пользу "плохого" красного, забили гол или вовремя оказались в нужном месте — и уже превалирует зеленый. Теперь, в общем-то, ничего не делая на поле, можно получать высокие баллы, а это опыт, идущий на улучшение умений игрока. В целом режим остался скучным и примитивным и во всем проигрывает аналогу из PES.





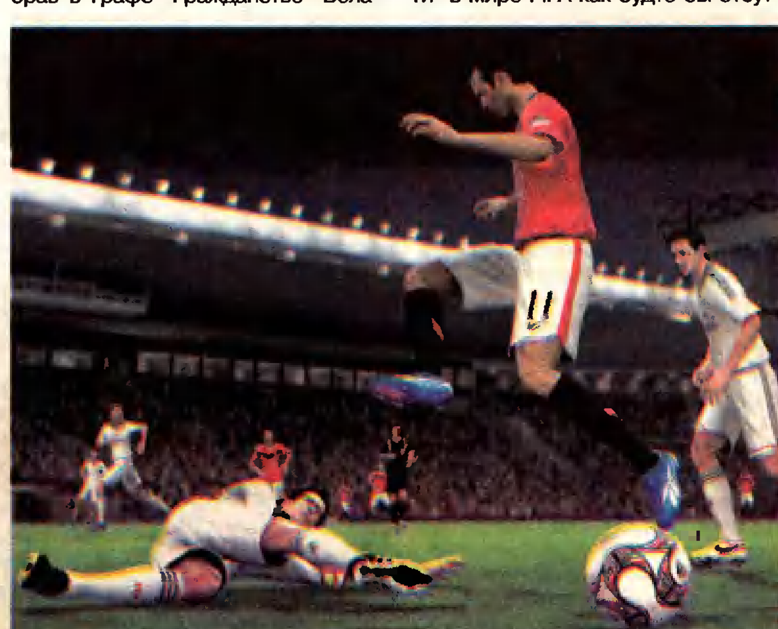
Метр едешь — два неси

Не понаслышке известно, что у многих рецензентов общая стагнация геймплея FIFA уже в печенках сидит, ведь тяжело из года в год писать об одном и том же. Так вот, в этом сезоне ситуация мало чем отличается. В общих словах, разработчики ограничились тем, что ползунок скорости действа сместили в сторону "Медленно" и прилично увеличили сложность. Как следствие, игра теперь строится прежде всего от обороны, а вся борьба идет преимущественно в центре поля. Некоторые изменения затронули систему пасов в целом и пасов на ход в частности; тут особенно удручающе смотрится испорченная игра в стенку. Зато вратари играют весьма солидно (по крайней мере, чужие), порой демонстрируя чудеса реакции, похвально играя при перехвате навесов и при добивании.

Важным нововведением смотрится и попытка привить каждой команде определенный тактический стиль. И канадцы в этом, в общем-то, преуспели. Кто-то любит играть флангами, кто-то предпочитает силовую игру в центре — под соперников теперь приходится подстраиваться. Благо, тактических настроек более десятка: искусственные оффсайды, игра на контратаках, повсеместный прессинг — изменить можно много всего, и это несомненный плюс. Еще лучше то, что некоторые настройки реально работают. Если вы дали установку играть через вингеров, то эти ребята постоянно будут пытаться открыться, сделать забегание и так далее — все ради выполнения тренерской установки. Аналогично и в стане соперника: если скаут доложил вам, что мадридский "Атлетико" любит играть через Агуэро, то лучше бы вам его прикрыть и выключить из игры. Вообще, вражеский ИИ поднабрался ума за год: и в защите играет недурно, и в атаке пытается что-то придумать. А вот в своей команде вас ждет полный хаос в обороне, что при кривой системе переключения между игроками чревато массой голов в ваши ворота (не забываем: вратарь у нас — та еще "дырка").

Впрочем, несмотря на все тактические хитрости и прочие вышеописанные моменты, вы ни за что не поверите в реалистичность происходящего. Кожаный снаряд большую часть времени явно приспущен, но иногда после слабеньких тычков может подпрыгнуть с необъяснимой силой. Игроки показывают чудеса дриблинга и приема мяча, раздают точные передачи из крайне неудобных ситуаций. Понятие "центр тяжести" в мире FIFA как будто бы отсут-







ствует, так что один-в-один оппонента переиграть почти нереально из-за того, что он мгновенно перестраивается под любой ваш маневр, даже очень резкий. Кстати, о резкости: анимация, особенно после увиденного в PES 2009 и тем более в демоверсии PES 2010 (полная версия этой игры в момент, когда вы читаете эти строки, уже должна будет лежать на прилавках), режет глаз неправдоподобными и неплавными движениями, радуют только элегантные финты. Графика тоже осталась на прежнем уровне, а местами даже ухудшилась (качество газонов, например). Все так же жутко выглядят подпухшие, с мешками под глазами лица, как будто все эти Кака и Пато месяцами не выходили из запоя. Хотя с такими-то играми, как FIFA, это было бы неудивительно...

По-настоящему радует только звук: оглушительный рев трибун, несравненные комментарии (огорчает только то, что господа Тоэдсли и Грэй иногда начинают говорить одновременно, и речь превращается в непонятную кашу); музыка, представленная преимущественно indie-направлениями, традиционно шикарна. Кажется, это чуть ли не последнее, в чем FIFA еще превосходит главного конкурента.

Но в целом нельзя в который уже раз не прийти к мнению, что пора ЕА "закрывать лавочку", ибо на PC никто их продукт всерьез не воспринимает. Пока канадцы "на своей волне" продолжают ежегодно выпускать унылый ширпотреб и действовать по принципу "метр едешь – два неси" из бородатого анекдота (то есть, раз в несколько лет делать видимость работы, как в FIFA 09, а потом абсурдно долго паразитировать на этом и выпускать одну и ту же игру с минимальными отличиями), у Pro Evolution Soccer не будет конкурентов.

РАДОСТИ:

- **Появление РПЛ и море других лицензий**
- **Прибавивший ИИ**
- **Замечательное аудиосопровождение**
- **Приличные тактические возможности**

ГАДОСТИ:

- **Вялый и скучный геймплей**
- **Ни намека на реалистичность**
- **Посредственная графика**
- **Непродуманность многих элементов**

ОЦЕНКА:

5.0

ВЫВОД:

Играйте в FIFA 10 на передовых консолях или играйте в Pro Evolution Soccer 2010 на PC – но ни в коем случае не беритесь за FIFA 10 на PC. Разве что очень хочется опробовать российскую Премьер-Лигу.

Обзор написан по PC-версии проекта

Тор

ОБЗОР

Borderlands

Жанр: *action/RPG*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Gearbox Software*
Издатель: *2K Games*
Издатель в СНГ: *1С*
Похожие игры: *Fallout 3, XIII, Hellgate: London*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,4ГГц; 1Гб (для Windows XP) или 2Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ серии NVIDIA GeForce 7xxx или ATI Radeon HD 2400; 8Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,4ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта серии NVIDIA GeForce 9xxx или ATI Radeon HD 4xxx; 8Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.borderlandsthegame.com*

Проектов с оригинальным графическим оформлением всегда было довольно мало. Дело в том, что придумать здесь что-то новое очень трудно: в погоне за реалистичностью девелоперы упускают из вида свежие идеи. Одной из таких свежих идей вышла технология cel-shading с ее мультяшным стилем, с помощью которой все становится будто бы нарисованным от руки. Таким оформлением из появлявшихся на PC проектов могли похвастаться разве что стародавний и всеми забытый шутер XIII, опозоривший Американа МакГи Bad Day L.A., прошлогодний Prince of Persia, который в новой оболочке смотрелся простотаки шикарно, и недавний – тоже весьма привлекательный – Street Fighter 4. Теперь в этот небольшой список добавляется Borderlands.

Большинство игр, у которых в графе "жанр" написано action/RPG, подразумевают под этим самым стандартный шутер или слэшер с время от времени выпадающими бонусами в виде повышения урона от стрельбы, увеличения максимального уровня здоровья, понижения получаемого урона и тому подобных вещей. В Borderlands ничего подобного нет – здесь все реализовано почти на уровне полноценной RPG. Открытый мир, множество разнообразных квестов, большое количество NPC, респавнящиеся враги... Присутствуют даже "чемоданчики" со всяким хламом.

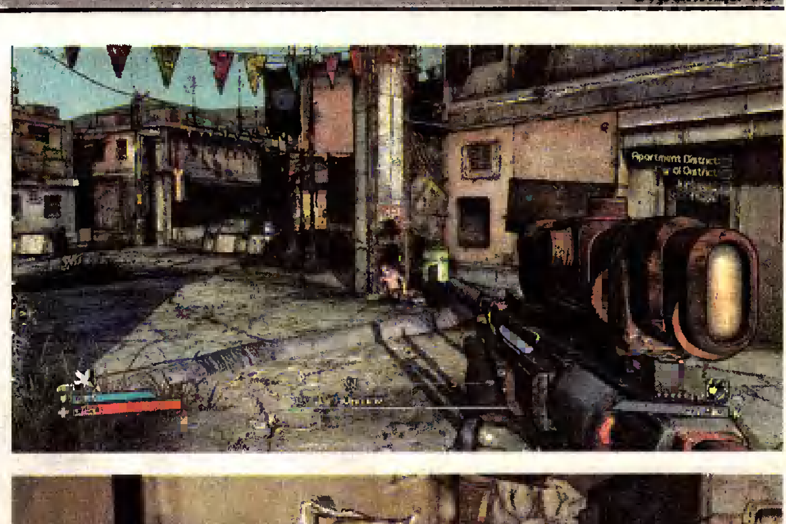
Выбрав одного из четырех представленных персонажей, вы отправляетесь на поиски приключений, как в любой уважающей себя ролевой игре. У вас нет практически никаких ограничений в выборе того, куда идти и что делать. Конечно, первые несколько часов предстоит заниматься утомительной прокачкой, беготней по локациям и освоением особенностей игры, но зато потом перед вами предстанет настоящий открытый мир со всеми вытекающими.

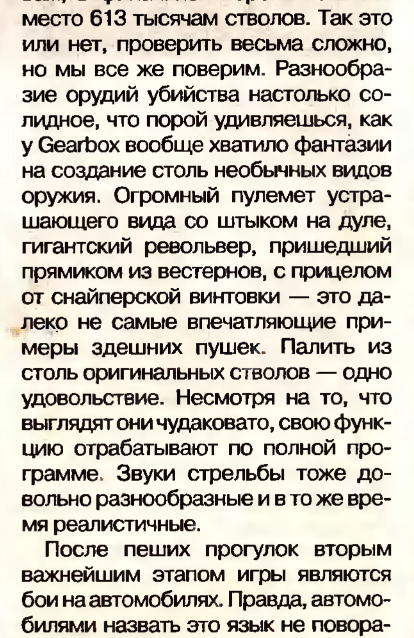
Hellgate: London feat. XIII

Постапокалиптическая стилистика Borderlands вкупе с неоднозначным визуальным оформлением оставляет двоякое впечатление. С одной стороны, все смотрится очень оригинально и непривычно – и порой просто ходишь по окрестностям и разглядываешь причудливые локации. С другой – хотелось бы ярко выраженной цветовой гаммы, как, например, в Fallout 3. Здесь этого, увы, нет, хотя и не помешало бы. Вообще же, однозначно оценить картинку Borderlands довольно трудно. Кому-то понравится подобное решение разработчиков, кому-то – нет.

Геймплей представляет собой несколько странную смесь ролевых игр и шутеров от первого лица. Играется проект как обычный шутер, но при попадании во врага над головой у того появляются значения вроде "+25 XP", "Critical hit" и тому подобные, а это поначалу здорово сбивает с толку. И, да, здесь нет той комиксовой особенности XIII, когда складывалось впечатление, будто бы игра сделана для глухих: там, напомним, на экране всплывали вводящие в ступор "BOOOM!!!", "ARGHHHHH!!!" и много чего еще.

Одной из ключевых особенностей Borderlands является невообразимое количество оружия. Еще на первых презентациях игры разработчики твердили о том, что в их проекте будет 500.000 наименований всевозможных стволов. Чуть позднее, на одной из конференций, авторы сказали, что несколько ошиблись с количеством оружия, причем ошиблись в меньшую сторону. По их словам, в финальной версии нашлось место 613 тысячам стволов. Так это или нет, проверить весьма сложно, но мы все же поверим. Разнообразие орудий убийства настолько солидное, что порой удивляешься, как у Gearbox вообще хватило фантазии на создание столь необычных видов оружия. Огромный пулемет устрашающего вида со штыком на дуле, гигантский револьвер, пришедший прямиком из вестернов, с прицелом от снайперской винтовки – это далеко не самые впечатляющие примеры здешних пушек. Палить из столь оригинальных стволов – одно удовольствие. Несмотря на то, что выглядят они чудаковато, свою функцию отрабатывают по полной программе. Звуки стрельбы тоже довольно разнообразные и в то же время реалистичные.





После пеших прогулок вторым важнейшим этапом игры являются бои на автомобилях. Правда, автомобилями назвать это язык не поворачивается: трех- и четырехколесные транспортные средства, обвешанные гранатометами и пулеметами. Ни больше, ни меньше. При этом в них может влезать несколько человек, так что играть в кооперативе куда интереснее и увлекательнее, чем сражаться исключительно с ботами в оффлайне. Вообще же, именно в гоночных этапах раскрывается вся суть игры. Это жесткий, бескомпромиссный экшен, в котором нет ничего зазорного в том, чтобы переехать нечаянно оказавшегося на поле боя NPC.

Плюс, игра предлагает полноценную ролевую систему – с прокачкой, уровнями, вдумчивым распределением очков умений и многим другим. Если будете "от балды" выбирать навыки, то впоследствии играть станет если не невозможно, то уж точно очень сложно. Но если выберете правильную ветвь развития, то все пойдет как по маслу.

Главная претензия к Borderlands – это бесконечно респавнящиеся враги. Только вы зачистили локацию от надоевших бандитов, выполнили квест и идете обратно за заслуженной наградой, как перед вами тут же предстает очередной (причем практически такой же) отряд недоброжелателей – и отстрел начинается по новой. Манчкины будут в диком восторге, ведь восстановление противников – это лишняя возможность прокачать персонажа, зато все остальные не смогут разделить радость игроков, зацикленных исключительно на развитии подконтрольного героя.

А вот что действительно радует, так это очень даже удачный юмор. Главный источник шуток – это, конечно же, робот Claptrap, красующийся в главном меню и являющийся вашим помощником в начале игры, но и описания персонажей также изобилуют черным юмором. Это пришлось весьма кстати и добавляет некоторой перчинки в здешнюю атмосферу.

Gearbox Software порадовали нас оригинальным проектом, который, похоже, многим придется по душе. Необычность и свежесть – вот главные козыри игры. Больше всего Borderlands напоминает не Fallout 3, как многие полагают, а еще не вышедший проект от id Software – Rage. Там тоже большое значение уделяется автомобильным погоням, да и сеттинг схожий, только бывшая студия Кармака все же придерживается традиционного графического стиля.

РАДОСТИ:

- **Визуальный стиль пришелся весьма кстати**
- **Огромное количество оружия**
- **Полноценная ролевая система**
- **Интересная игровая вселенная**
- **Гоночные этапы**
- **Черный юмор**

ГАДОСТИ:

- **Одному играть гораздо скучнее, чем в кооперативе**
- **Возрождающиеся враги**

ОЦЕНКА:

7.7

ВЫВОД:

Самобытный и оригинальный проект, про который наверняка нескоро забудут. К сожалению, серьезным недостатком являются постоянно восстанавливающиеся враги, которые к середине игры начинают серьезно раздражать и могут заставить забросить Borderlands на дальнюю полку.

Обзор написан по PC-версии проекта

Станислав Иванейко

ОБЗОР

Risen

Жанр: *action/RPG*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *Piranha Bytes*
Издатель: *Deep Silver*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *Gothic, Gothic 2*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7900 или ATI Radeon X1800; 2,3Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,5ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800 или ATI Radeon HD3800; 2,3Гб свободного места на жестком диске*

Маленькая, но очень гордая студия Piranha уже много лет поставляет на мировой рынок отличные ролевые игры. Любопытно, однако, что каждая их работа получает не теплый прием с цветами и аплодисментами, а телегу геймерского недовольства. Под раздачей уже побывало непривычное управление (Gothic), медленный и устаревший движок (Gothic 2), а затем — забагованность (Gothic 3). Вот и новую игру от Piranha, называемую Risen, мы встретим укорами. Да-да, повинуясь традиции, мы будем ее бессовестно ругать.



"Как мне попасть в старый лагерь?"

Почему именно бессовестно? Потому что в случае с Risen большинство "готоманов" напоролись на то, за что боролись. А боролись поклонники "Готики" за традиции серии, за компактный мир и четкую сюжетную линию. Кто ценил третью Gothic за масштабность, красивые пейзажи, сложные задания, свободу прохождения? Сообщаем: вы орали тихо, и вас не услышали. А Piranha Bytes подчинилась воле большинства и выпустила ремейк Gothic 1-2.

Тут нужно сказать, что Gothic 2 уже прилично повторяла сюжетом первую часть, да и в дополнении "Ночь Ворона" геймдизайнеры не стеснялись использовать те же приемы. Непременная необходимость заслужить чье-то доверие, чтобы попасть в VIP-квартал, сбор пяти (магическое число) артефактов, обязательное подземелье с ловушками в конце игры стали поистине визитными карточками серии. И по прошествии четырех лет они, никем более не востребованные, обнаружились в Risen.

Герой, жертва кораблекрушения, снова начинает игру без гроша за душой, а также без имени и без прошлого. Чужой остров Фаранга едва ли более приветлив, чем Хоринис: пробудившийся вулкан пугает всех землетрясениями, из-под земли вырастают древние храмы, полные золота и монстров. Жители не смеют высунуть нос за стены города, а прибывшие на выручку инквизиторы оказались не способны сотрудничать с местной властью в лице Дона Эстебана. В результате Эстебан и лучшие бойцы острова звереют от безделья в глубине болот, а Инквизиция за нехваткой кадров вербует в свои ряды жуликов и крестьян. Понятно, что так дела долго идти не могут, а безымянному герою достанется роль катализатора будущих событий.

Плачьте от ностальгии: Эстебан — вылитый Гомез, только завернутый на золоте, а не на руде. Живет он на болоте, а его сторонников называют бандитами. Почему? Не ясно: бандитизмом люди Дона не занимаются. Наверное, чтобы сходство с лагерем Ворона стало полным. Верховный инквизитор Мендоса — это более колоритный вариант фанатичного лорда Хагена. Обосновался он в монастыре магов, которые поклоняются огню и не пускают на свой порог чужаков. Крупный город только один, а порт — его главная достопримечательность. Хотите еще аналогий? По сюжету их встретится множество: пять артефактов откроют портал к источнику всех зол, а запечатал врата ныне призрачный древний воин. Далее попросят кирпича его мумифицированные прислужники, а также придется зачистить храмы древней цивилизации. На десерт — аркадная схватка с финальным боссом, оригинальная только по меркам серии.

"Мало того, что он нас грабит, так он продает наши же вещи нашим же людям!"

Знакомые сюжетные контуры, однако, на этот раз не разукрашены цветами иронии, их заполняет черно-белая штриховка предельного реализма. Никакой клоунады про маговнедоучек и гномов-монахов, никакого парада болтливых, фанатичных, пафосных или сумасшедших характеров. Жители Фаранги меньше всего хотят вас удивить или привлечь к себе внимание. Охотнику на болоте холодно, сыро, денег нет, перспектив — тоже. Поэтому он грубый и неразговорчивый. А рядом — еще один охотник. У него тоже нет денег, ему тоже холодно, а значит, он отправит вас тем же курсом, что и его давешний коллега. Личности раскрываются по ходу выполнения заданий. Предатель-подмастерье может оказаться запуганной пешкой в чужой игре, а потом стать вашим товарищем. Пропивающий последние деньги в таверне крестьянин на поверку оказывается отчаянным авантюристом, а потом — просто обнаглевшим жадиной. Облик персонажей меняется с каждым диалогом, и будьте уверены, что и ваша честь в глазах вымышленных героев не раз изменится в течение игры. Тем более что всем угодить никак не удастся: стремления обитателей острова сплетаются в тугой клубок, где кто-то борется за выживание, другие ищут справедливости, а третьи видят только всеобщую опасность древнего зла. Каждый по-своему прав, и у любого можно найти слабость или порок.

Так создается чувство мотивированности каждого поступка, но увы, в таком мире нет места маниакальным злодеям и преданным друзьям. Персонажи слишком пугливые и занятые, чтобы сопровождать главного героя в его приключениях. Только авантюристка Пэтти, друид Элдрик да сам инквизитор Мендоса составляют приятное исключение. Вдобавок, распорядок дня для NPC оказался весьма скудным: едва ли десяток из них находит время и на работу, и на отдых, и на сон. Большинству же за весь день удается только поболтать с кем-нибудь, пройтись от дома на пару шагов да посидеть на лавке. Зато скрипты теперь не так строго управляют персонажами. Разговаривают, например, два горожанина, а тут вы к одному из них обратитесь. Второй не будет стоять рядом и ждать очереди, а займется своим делом или присядет в сторонке. Приятная деталь: и NPC не так механичны, и хаотичностью RadiantAI не пахнет.

Всю первую главу безымянного героя кормит улучшенная система воровства. Приятнее всего выглядят карманные кражи. Все как в "Операции "Ы"": отвлекли жертву нехитрым вопросом, а потом сотворили свое грязное дело. Заходы разнятся от любознательного "Что это за красный камень на глазе инквизитора?" до агрессивного "У тебя хоть один нормальный клинок есть?!". В ответ на первый вопрос можно кое-что узнать о предыстории игры, на второй — многое о себе. Сложнее стала работенка домушника. За прилавками магазинов начинается запрещенная территория, где продавец будет следить за каждым шагом игрока без всякой приветливости. Если даже подкрадывание не помогает пройти мимо неусыпной стражи, карабкаемся по крышам и ищем незакрытые форточки. А затем в ход идет отмычка, которую мы крутим влево-вправо, пока сундук или дверь не капитулирует.

"Эта табличка находится в древнем храме на болоте. А внутренний голос говорит мне: не ходи в древние храмы на болоте"

Очередной раз пробросила Piranha олдскульных ролевиков, уделив отыгрышу и социальным квестам куда меньше внимания, чем блужданиям по опасным закоулкам острова. Драться придется много, еще больше — искать нужные по заданию подземелья и сокровища. Вы правильно поняли: задания типа "пойди туда, не знаю куда" по-прежнему занимают наибольшую часть игры. Правда, в угоду ленивым и казуальным в глубинах журнала заданий таится карта с подсказками, но пока что ни один казуал не нашел ее самостоятельно.







Зная любовь "готоманов" к исследованию мира, разработчики навыдумывали десятки секретных проходов, пещер и припрятанных сокровищ. Обещанные 40% игры под землей можно смело округлить до половины. Не можем сказать, что в подземельях так же интересно, как на поверхности: что это за свободный мир, если одна несчастная решетка может не дать вам пройти игру? А загадки древних храмов далеко не простые: кое-где нужно повернуть лебедку выстрелом из лука, иную пропасть можно только перелететь, а в некоторые комнаты можно проползти только в виде жука-наутилуса. Также в фаворе у дизайнеров ловушки-шипы, ключи в виде каменных бюстов, задачки на телекинез, антимагические кристаллы и прочие изобретения древнего народа, порядком замедляющие прохождение игры. Разумеется, в монстрах тоже недостатка нет. Дикий рев из-за двери заставляет содрогнуться: не сидит ли там мглор-страшилище? Нет, конечно: там сидят два мглора. Справитесь — по скрипту тут же выскочит босс, прямо из-за спины. Он, вдобавок, неуязвим для оружия — нелегко придется игроку!

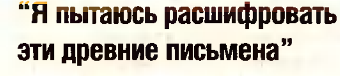
Боевая система в Risen отличная, но совсем не зрелищная: движения обрывистые, взмахи неуклюжие. Зато приемов доступно множество, и подбирать тактики очень интересно. Поначалу щит — неприступная крепость, но когда в дело вступят мастера топора, маги и сильные монстры, так просто защищаться не получится. Контратака — хорошая альтернатива, вдобавок, она позволяет быстрее разделаться с врагом, однако требует от игрока реакции. Уклонение незаменимо в схватках с неуклюжими врагами, а особо свирепых чудовищ порвут в пух удары с размаху. Проклятое "закликивание" пресечено на корню: непрокачанный воин ограничивается сериями из трех ударов, прокачанный — из четырех. Последний удар сильнее прочих, но за ним обязательно следует пауза.

Намного проще живется лучникам и магам благодаря автоприцелу и дефициту стрелков-противников. Лучникам и арбалетчикам нужно только выбрать хорошую точку обстрела, а магу — запастись бутылками маны. Магия, к слову, представлена не только рунами и одноразовыми свитками, но и кристаллами — огненной, ледяной и магической стрелы. Эти заклинания можно развивать, как оружие, повышая скорострельность и радиус повреждения. Есть мнение, что файерболлы дадут приличную фору клинкам, и даже дороговизна зелий маны эту разницу не покрывает.

Компьютер управляет монстрами и персонажами однозначно лучше, чем во всех частях серии вместе взятых. Никто не буксует перед водными преградами, не ленится подтягиваться на уступах, не путается в лабиринтах гор и пещер. Массовые бои, появившиеся в Gothic 3, именно в Risen стали достаточно убедительными и напряженными: оружие поражает несколько целей сразу, враги бессовестно атакуют со спины, а сопартийцы не норовят убить нашего героя вместе с монстрами. Последние наконец-то обзавелись давно обещанными спецударами: кабаны бьют с разгона, удар огра по земле создает небольшое землетрясение, волки мастерски стрейфятся, а гигантские черепахи прячутся в своем панцире. Развитый стайный инстинкт и мания преследования (главного героя, конечно) не дают использовать классические "получиты" с выманиванием по одному. Жаль только, что зверье обычно игнорирует друг друга: это не смешно, когда героя травит объединенная стая волков и кабанов.



Загадок, поединков, исследовательских и воровских заданий, расследований, командных сражений, грубых диалогов, а также идиллических и угнетающих пейзажей с головой хватит на 25 часов игры. Немаловажно, что переработанный движок "Готики 3" не глючит вообще и здорово оптимизирован. Традиционно отличная работа композитора Кая Розенкранца не пострадала от урезанного бюджета. Даже без оркестра и приглашенных исполнителей Кай записал очень атмосферные музыкальные темы: протяжные звуки флейты и бодрые гитарные переборы, жесткие ударные и тревожный перезвон колоколов. Словом, есть чего пугаться и есть чем любоваться. Risen — однозначно, очень атмосферная игра.



"Я пытаюсь расшифровать эти древние письмена"

Напоследок — небольшая сага о приготовлении локализации компанией "Новый Диск". Русскоговорящие "готоманы" — ребята очень упорные. Они внимательно следили за переводом слов и названий. Как оказалось, не зря. Троллеподобный зверь ashbeast чуть не получил позорное прозвище "пепелица", но под укоризненным взглядом фанатов был-таки переименован в мглора. Клептоманов-карликов "Новый Диск" почему-то норовил перевести женским родом, а Harbor Town (Портовый город), так и остался в финальной версии Харбортауном. Восклицание "Rats!" было честно переведено на русский как "Крысы!". Например, герой поминает крыс, если у него закончилась мана. В общем, даже после фанатского редактирования русский текст местами удивляет.

С озвучкой все намного лучше. Радует уже то, что она есть. "Новый Диск" позвал проверенных актеров, не раз переводивших самые разные "Готики" (Владислав Копп, Андрей Ярославцев, Дмитрий Полонский). На главную роль провели кастинг, и из девяти кандидатов был выбран ветеран сериала LOST Алексей Мясников. Все актеры отлично сыграли барыг, жуликов, фанатиков и авантюристов. Мендоса крут, Пэтти — просто колокольчик, а охотник Луис — вообще вне конкуренции.

За четыре дня до релиза нервы торговцев сдали, и продажа игры во многих магазинах началась. Естественно, переведенная Risen тут же была "запирачена", отучена от диска и очутилась в интернете раньше, чем в Европе была распакована первая коробка с игрой. Фактически это значит, что о сборах Risen в СНГ речи не идет: по сколько "скинутся" понимающие люди, столько денег "пираньям" и достанется. А ведь от сборов Risen напрямую зависит бюджет следующей готикоподобной игры. К слову, "пираньи" намекнули, что она будет в стиле стимпанк.

РАДОСТИ:

- **Атмосферный мир**
- **Несколько вариантов прохождения сюжета и большинства заданий**
- **Боевая система соответствует всем ожиданиям, кроме зрелищности**
- **Расширенная система развития героя**
- **Хороший интеллект врагов и персонажей**
- **Разнообразные нероелевые задания**
- **Оптимизированный движок и симпатичная графика**

ГАДОСТИ:

- **Много заимствовании из серии "Готика"**
- **Короткий сюжет с неравномерной композицией**

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД:

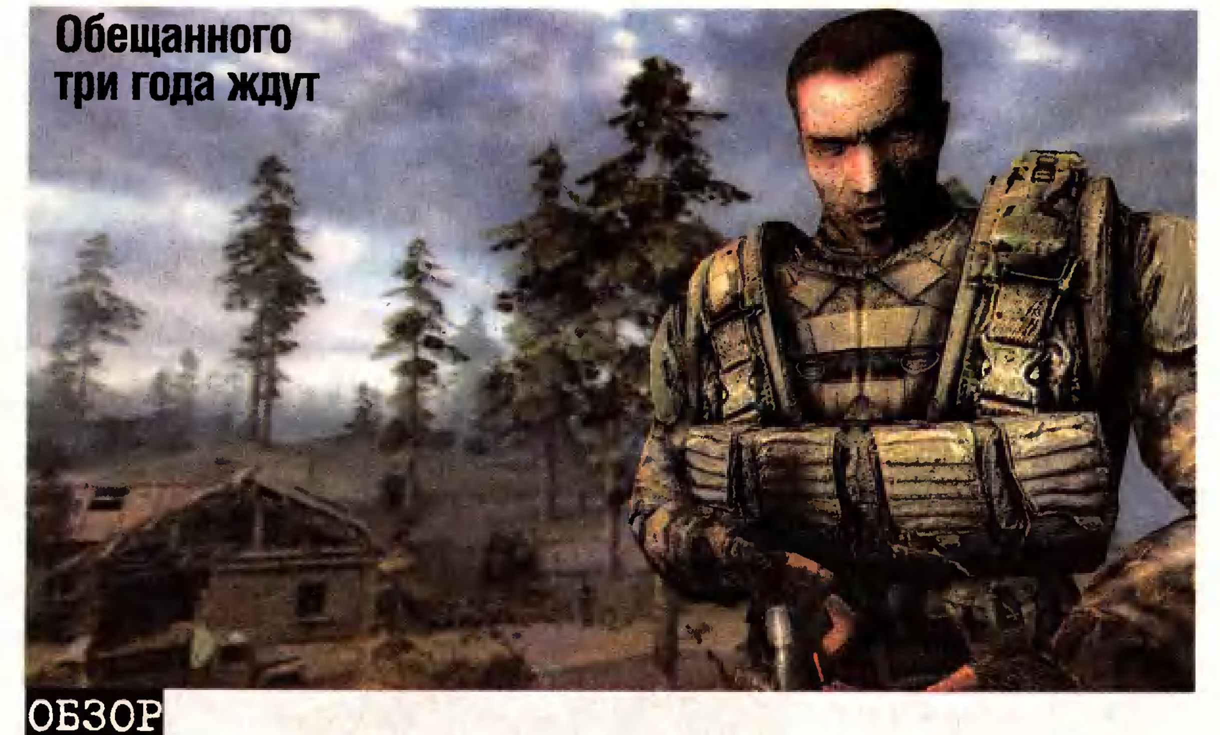
Risen подводит итог наработкам студии Piranha Bytes, но не презентует практически ни одной свежей разработки. Это самоклон, хоть и очень ожидаемый в отсутствии признанных конкурентов. Risen — не новая "Готика", поэтому играть в нее будут те, кто со старой не знаком или, наоборот, изучил ее до тошноты. А еще Risen — это пример атмосферной игры, сделанной ради денег. Любителям настоящих трехмерных action/RPG к ознакомлению обязательна.

Обзор написан по PC-версии проекта

Anuriel







Обещанного три года ждут

ОБЗОР

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Название на Западе: *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat*
Жанр: *FPS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *GSC Game World*
Издатель: *bitComposer Games*
Издатель в СНГ: *GSC World Publishing*
Похожие игры: *серия S.T.A.L.K.E.R., Fallout 3, Xenus 2: Белое золото*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 2,0ГГц или AMD Athlon XP 2200+; 768Мб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 5700 или ATI Radeon 9600; 6Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo E8300 или AMD Phenom II X2 550; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 260 или ATI Radeon HD 4870; 6Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *cop.stalker-game.com*

Сало мясом не испортишь, но выдавать одно за другое в этом случае некрасиво, неэтично и вообще неправильно. Глядя на все вырезанное и недоработанное в "Тени Чернобыля", любой широко мыслящий человеческий индивид понимал, что планы у разработчиков действительно были грандиозными, но деньги сделали свое грязное дело. Затем вышло "Чистое небо" с глупыми и шаблонными войнами группировок, которое заслуживало смачного пенделя за свои закидоны, ведь многие люди не могли нормально поиграть в это дело вплоть до выхода пятого патча. Только за этот неправильный бета-тест GSC надо было бы сурово наказать, но имя сделало свое дело — и проект продался очень хорошо. О разработке последнего адд-она начали говорить все чаще и чаще. И вот, спустя год после грандиозного провала и через семь лет после официального анонса у девелоперов все-таки получилось. "Зов Припяти" — это именно тот S.T.A.L.K.E.R., в который мы хотели играть два с половиной года назад. Аккуратный, красивый, интересный и увлекательный.

Украинское сало — самое сало в мире

Локаций всего три, но они гораздо больше уровней из прошлых частей и на три круга обгоняют их по степени проработанности. Каждая разрушенная хибара трещит аккуратностью, каждый ржавый остов автомобиля пестрит тщательностью и любовью. А какие здесь аномальные зоны! Похожее на огромный каркас шалаша безобразное переплетение веток и сучьев "Сосно-дуба", пузырящиеся, хлюпающие и переливающиеся вздутия "Топи", огромное растение, заключившее в свои объятия две многоэтажки, непонятный выжженный участок, будто гигантский порез на земной тверди, и многие другие. GSC перепрыгнули себя, вложив в опасные места много труда, терпения и старания, и превратили аномалии в произведения искусства. Да, черт возьми, они всю Зону превратили в произведение искусства: вы будете чувствовать себя в относительной безопасности на Затоне, но перенервничаете в мрачных и пугающих окрестностях завода "Юпитер", а попав в пустую, унылую, разрушенную Припять, поймете, что этому мертвому месту уже ничто не поможет.

Но игра не только проводит экскурсию по запоминающимся и атмосферным местам, она еще и пытается рассказать увлекательную сказку — и небезуспешно. S.T.A.L.K.E.R. основательно заматерел в плане сюжета, пусть и история, описанная в игре, не рискует получить по голове знаменитой золотой статуэткой. Все равно: в "Зове Припяти" есть свой детектив со сборами улик и опросами свидетелей, свой хоррор с пугающими местами и страшными монстрюками, свой боевик с храбрейшими героями и грозными противниками, своя драма с верными друзьями и тщедушными предателями. Тем более что количество необязательных, сторонних миссий несоизмеримо возросло. Причем сами квесты забрались на новую планку качества и проработанности — как в сюжетном, так и в сценарном плане. Разработчики попытались внести в игру толику разнообразия, и им это вполне удалось. Травля кровососов, поиски "Оазиса", исследование аномальных зон, охота на особенных мутантов — все задания блистают тщательно вылизанными боками, и стандартных почтовых квестов из ряда "сходи туда, принеси то" практически нету, а если и есть, то с определенными сюрпризами, чтоб игрок не заскучал. Некоторые квестовые линии иногда переплетаются между собой, связываясь в еще более интересную историю, которую, напомним, вовсе не обязательно слушать.

Да и сама Зона приобрела еще более "жизненный" оттенок: сталкеры теперь не просто бродят по окрестностям, они лазают в аномалии за артефактами, чтобы потом продать их местному барыге, бандиты следят за ними и устраивают неожиданные гоп-стопы с просьбой дать закурить, "долговцы" валят мутантов пачками, а "свободовцы" — "долговцев", и все идет своим чередом. Однако даже издали заметно, что система поведения A-Life хромает на обе ноги, и реализовать ее разработчики смогли лишь отчасти.

Испорченный деликатес

Все мы прекрасно знаем, что любой уважающий себя украинец, если в нем течет истинная, пардон, "хохляцкая" кровь, попытается продать под видом своего божественно вкусного и питательного сала пару протухших позапрошлогодних кусочков. И разработчики игр не исключение, они тоже хотят побыстрее получить хорошие подарки на Новый год, поэтому профессионально халтурят. Все мы помним, каким разочарованием была "Тень Чернобыля" и какой поделкой оказалось "Чистое Небо" — ничто не забыто, никто не забыт. К сожалению, "Зов Припяти" пошел по стопам старших братьев.

Крайне глупо и нелогично со стороны разработчиков было привязывать аномалии только к четко закрепленным аутентичным локациям. Нет, естественно, удручающе-депрессивная атмосфера "Сталкера" от проработанных территорий только выигрывает, и любой человек даже с самыми хрупкими зачатками фантазии еще больше вживается в роль безумного искателя приключений. Но резона убирать остальные аномальные зоны, оставив "голыми" лесостепные заповедники с мутантами, не было и нет. Весь же смысл и, несомненно, глубокая система работы аномалий в игровом мире практически завязаны на выбросах, которые меняют расположение убийственно опасных участков. А разработчики лишили "Сталкера" этих вкусных случайных пространственных несуразностей, тем самым спустив в унитаз огромную порцию атмосферы. Да, черт возьми, это как подать сало без кожуры (знающие люди поймут) — эгоистично и кощунственно.

Сыровяленая капуста

Но одними аномалиями дело не ограничится, ведь если благородный украинец дурит народ, то он делает это на полную катушку. "Сталкер" есть халтура высшей степени качества: вроде красиво и вроде работает, но если приглядеться, то сразу замечаешь разные подозрительные находки, которые кто-то старательно, а может, и не очень старательно пытался скрыть от геймерских очей. Недавно упомянутые выбросы представлены в отвратительной "эмовской" розово-мрачной раскраске и не пугают до чертиков, что вроде бы должны делать, а заставляют включать ночное видение, чтобы поскорее пропустить мимо глаз это буйство тошнотворных оттенков. Кстати, в зеленоватую монохромность зрительных приборов специального назначения, видимо, вшита какая-то клевая система глушения всех визуальных эффектов выбросов. Это любопытно ровно до момента осознания истины: сия "фишка" — очередной косяк со стороны разработчиков.

Хотя вышеизложенное и неудивительно, ведь общая сырость и недоработки — это генетическая болезнь всех "Сталкеров", а у них все-таки одни и те же родители. Хорошо хоть программных ошибок, которыми так славилось "Чистое небо", тут практически нет. Но вот остальное... К примеру, искусственный интеллект, который здесь гордо зовется "сообразительным". Распиареная система поведения A-Life — все-таки, наверное, такая шутка украинских разработчиков, и без смеха смотреть на симуляцию жизни с сально-чубиковым акцентом не получается. Эти бинарные идиоты, которых в игровом мире сами авторы называют разумными персонажами, больше похожи на одноклеточных имбецилов с мышлением инфузории-туфельки. Даже становится стыдно за род людской, когда глядишь на тупых "долговцев", втроем не попадающих из дробовиков по одной псевдособаке, или лицезреешь занимательные перепалки между бандитами и сталкерами: все они громко кричат, громко матерятся и громко стреляют, но все равно не могут с пяти метров зацепить кого-нибудь из АК-74.

ИИ здесь настолько примитивен и алогичен, что даже отряд наемников в экзоскелетах и при хороших пушках ничего не может поделать с одиноким солдатиком, пусть и гордо шагающим с "винторезом" наперевес. А вот с другой стороны, разработчики зачем-то еще больше усилили всяких злобных тварей, и это по сравнению с "Чистым небом", где мутанты уже нарастили свои мутантские штуковины и успешно выкашивали укомплектованные отряды "Долга" и "Свободы". Теперь же на нормальной сложности кровосос приравнивается к двум полностью вооруженным отделениям спецназа, а рандеву с химерой станет последней секундой перед волшебными вратами с надписью "Загрузить игру". Даже смешно, но стая слепых собак устраивает настоящий сталкерский геноцид на открытых территориях.

Зато как хочется отругать GSC за проблемы с визуальной конфигурацией их любимого детища. Где это видано, чтобы для игры на максимальных настройках качества было строго необходимо отплясывать джигу с критически важными файлами Windows, имея реальные шансы спустить операционную систему в трубу. Нехорошо, ребята, так подставлять народ. Ой, нехорошо.

Выходец из плохой семьи

Знаете, еще можно долго макать сало в навоз, выставляя на обозрение недостатки проекта разной степени важности, но вы обязательно должны сыграть в описываемое творение украинского игропрома. "Зов Припяти" — несомненно, лучший в трилогии и самый правильный "Сталкер" на всем свете. Он именно то, чем должен был оказаться с самого начала: стильное и увлекательное приключение в незаштампованных декорациях. И не отчаивайтесь, уважаемые любители усов и вареной картошки: у наших южных соседей еще есть отличный шанс развлечь нас так, как не развлекла их передовая игра. Ведь на Украине скоро выборы, а это у них второе по важности событие после выхода "Сталкера". Хоть посмеемся с разноцветных "типа революций".

РАДОСТИ:

Атмосферность и аутентичность
Удобное управление
Проработанный и сбалансированный игровой процесс
Демократичные системные требования
Хорошее техническое оснащение
Неплохая проработка сюжета и сценария

ГАДОСТИ:

Баги и общая сырость игры
Тупой ИИ
Закрепленность аномалий
Усиленные мутанты
Бесполезность выбросов

ОЦЕНКА:

7.0

ВЫВОД:

"Зов Припяти" — это сырой, хромающий и рассыпающийся, но все-таки тот самый "Сталкер", которого мы ждали почти семь лет.

Доктор Джонс
Диск предоставлен интернет-магазином OZ.by















ОБЗОР

Tropico 3

Viva La Resistance!

Жанр: *tycoon*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Haemimont Games*
Издатель: *Kalypso Media*
Издатель в СНГ: *Руссобит-М*
Название локализованной версии: *Тропико 3*
Похожие игры: *SimCity, Republic: Revolution*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,4ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6xxx или ATI Radeon X1300; 5Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo E6400 2,13ГГц или AMD Athlon 64 X2 4800+; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600GT или ATI Radeon X1600; 5Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.tropico3.com*

Признайтесь, вы всегда мечтали попробовать на вкус саму власть. Свежевыжатую, беспрекословную, тоталитарную власть без демократических излишеств и гуманистических побуждений. Власть для настоящих мужиков с яйцами. Добро пожаловать в клуб. Именно для вас, уважаемые деспоты, уже в третий раз на полотне судьбы игровой индустрии появляется замечательный объект для медитации и поклонения всех несостоявшихся тиранов и диктаторов этой прогнившей планетки. Tropico 3, леди и джентльмены, великий и беспощадный симулятор тоталитарного господства удачливых политических махинаторов.

Третья часть недалеко ушла от старших братцев: все тот же бронзовый загар и карибский колорит с повстанцами и Эль Президенте, те же логические законы и искрометный юмор, та же передовая политическая составляющая. Игравшие ранее смущенно соскребут паяльником одинокую слезу, а новички сразу же почувствуют себя в своей тарелке: разработчики веников не вяжут и впустую бананами не раскидываются. С первого взгляда, с первой секунды игры понимаешь, что перед тобой не протухший ананас, а самый главный симулятор Эль Президенте во всем мире со всеми вытекающими.

Итак, уважаемые тираны, усаживайтесь поудобнее на своих гипертрофированных тронах и внемлите. Сейчас вы узнаете, как выглядит, звучит и играется ваша мечта — Tropico 3.

Viva El Pesidente!

А выглядит игра по-королевски, хоть и требует совсем не королевских персональных компьютеров. Любой самый зашуганый доморощенный Эль Президенте станет плясать от радости, получив возможность управлять маленькой "банановой" республикой в этом потрясающе приятном райском уголке. Каждое дерево, каждая полуразвалившаяся халупа, каждый добитый жизнью подданный новообразовавшейся страны — все проработано настолько тщательно и правильно, насколько это вообще возможно при технологических ограничениях игрового движка. А они позволяют при правильном ракурсе игровой камеры вспомнить позапрошлогодние экшены от третьего лица. И это при том, что в следующий миг вы вольны созерцать свое "банановое" царство с высоты птичьего полета. Четкие текстуры правят балом, яркие и сочные спецэффекты подливают масла в огонь, аккуратные модели всего и вся зажигают на полную катушку, а приятная цветовая палитра уходит в отрыв. И, повторимся, на этой латинской вечеринке совсем необязательны топовые системы, вполне хватит и средненьких моделей.

Городок наполнен жизнью не только со стороны полигонов и шейдеров — децибельные сенсоры ваших ушей придут в восторг от творящегося на замусоренных, грязных улицах тоталитарного звукового беспредела. Производственные шумы фабрик, суетливый гул ваших персональных подданных, спешащих на работу, елейный голосок советника, сообщающего об очередном инциденте с участием этих тупоголовых повстанцев — власть заставляет слушать мир по-другому. Профессионально исполненные звуковые латиноподобные танго/самба/румба-мотивы еще больше позволят вам прочувствовать то невзрачное кресло за спиной настоящим эль-президентским троном.

Пока еще не состоявшемуся правителю совсем не надо будет напрягаться на рабочем месте, интуитивное управление и удобный эргономичный интерфейс знают свое дело. Вся техническая составляющая игры работает на создание непрезвойденной аутентичной атмосферы управления маленьким тоталитарным государством во времена расцвета Кастро, Че Гевары и Карибского кризиса.

Viva La Revolucia!

Но и сама игра работает на себя. Это вовсе не простая казуальная забава, как может показаться на первый взгляд, ведь каждая мелочь влияет на игровой процесс. От любого мало-мальски важного или совсем неважного политического, социального, экономического и еще черт знает какого решения зависит дальнейшее развитие событий в пока никому не известной маленькой, но гордой республике Карибского бассейна. Иногда даже бывает перебор в плохом смысле этого слова: голова начинает пухнуть от недопонимания механики возникновения очередных желаний подданных. А подданные — это наше все, не стоит их недооценивать. Это руки, что строят заводы и собирают хлеб, это головы, что обучают детей и лечат больных, это ноги, что ходят на выборы и шляются тратить деньги в увеселительных заведениях. Без них невозможно править, и к их требованиям лучше прислушиваться, тем более что обычно плохого всеми любимой республике они не пожелают. Или вам нужны стачки, митинги, забастовки, а потом — революции и вооруженные восстания? Зачем? Ведь гораздо проще усмирить пыл еще не взбешенного стада, чем потом разгребать последствия народных волнений.

А для этого надо всего ничего — время от времени строить нужные здания, переключая их в желаемые режимы работы, без зазрений совести приглашать правильных заграничных специалистов, рассудительно принимать модные в этом сезоне законопроекты, которые в лучших традициях тоталитарной власти можно в любой момент отменить. Вообще, эль-президентские декреты есть, наверное, самый существенный и важный рычаг в управлении народными массами. И практически бесплатный. Ну, разрешите вы однополые браки — и религиозные слои захотят заживо спалить на костре заравшегося еретика, зато прогрессивная интеллигенция радостно захлопает в ладоши и побежит проводить гей-парады. Создание Святой Инквизиции, наоборот, сулит приятности от духовенства. Манипуляция сознаниями в чистом виде. Главное — заставить электорат голосовать за вас на выборах, которые, кстати, благодаря специальному указу можно провести досрочно, пока вас все любят, а можно и вовсе отменить, увеличив число партизан на пару человек.

Только учтите, что повстанцы — ребята боевые и пылкие, и если терпению их придет конец, то вооруженной сечи не избежать. В гражданской войне мало приятного и полезного — вспомните коммунистов и их танцы в двадцатых годах прошлого столетия: заводы и фабрики простаивают, экономика медленно загибается, а верные солдафоны гибнут за Родину или, того хуже, переходят на сторону проклятой партизанской гиены. А есть еще отношения с супердержавами (СССР и США), моратории, социальные недовольства и довольства, экономическая политика, эмиграционная политика, защита окружающей среды, туристическая составляющая и многое-многое другое. Все честно, правдиво и качественно.

Так и со всей игрой в целом. Любое решение в политической, экономической, социальной, да в какой угодно сфере приводит к вполне себе ожидаемым последствиям — все как в реальной жизни. Только с учетом гиперболизации игрового мира и особого латинского колорита Tropico 3. Именно поэтому полноправным президентом можно стать, не собирая ста тысяч подписей и не участвуя в настоящей политической гонке. Достаточно запустить игру, принять правильную, на ваш взгляд, стратегию развития "банановой" республики и показать зарвавшимся виртуальным супердержавам, где зимуют их раки, медведи и буйволы. Мир Tropico ждет вас, Эль Президенте. Viva La Revolucia!

РАДОСТИ:

Атмосферность и аутентичность
Потрясающая картинка
Не менее потрясающий звук
Глубокий продуманный геймплей
Удобное управление и эргономичный интерфейс
Много юмора

ГАДОСТИ:

Иногда завышенная сложность и нелогичность некоторых событий
Игра не для всех

ОЦЕНКА:

8.5

ВЫВОД:

Самый главный симулятор тоталитарного государства на этой планете. Остальные стоят реальных денег, и из-за них вас могут не пускать на территорию Евросоюза.

Доктор Джонс

КИНО

Луна 2112

Название в оригинале: *Moon*
Жанр: *научная фантастика, драма*
Режиссер: *Дункан Джонс*
В ролях: *Сэм Рокуэлл, Кевин Спейси, Мэтт Берри, Робин Чок, Доминик МакЭллигот*
Продолжительность: *97 минут*

"...С самого начала слово "астронавт" наделялось невероятно важным смыслом. Настолько важным, что для самого астронавта стало бы искушением судьбы именовать себя этим словом". Том Вульф, "The Right Stuff".

Три года в одиночестве. В одиночестве с компьютером Герти. Три года на Луне, работая на энергодобывающую компанию. Три года на космической станции. Лишь с видеопосланиями от жены и подрастающей на экране дочки. 938 дней за созданием картонного макета родного города. Одинаковая пища, телепередачи, будильник и кресло. Одинаковый вид за окном — планета Земля. Три года одиночества.

Таковы условия энергодобывающей компании "Лунар Индастриз", которая снаряжает астронавтов для добычи дешевой энергии на Луну. Сэм Белл — астронавт, которому осталось провести на станции последние две недели, после чего отправиться к красавице жене и маленькой дочке. Делая на луноходе один из последних своих выездов к энергодобывающим машинам, Белл попадает в аварию. Приходит в себя уже на станции. Замечает, что в комнате есть еще один человек. И зовут новенького — Сэм Белл.

"Я тоже Сэм Белл!.. Получается, что мы вдвоем Сэмы Беллы?!"

Режиссер Дункан Джонс затеял игры разума с рекордными показателями — снял дебютный (!) фильм "Луна 2112" за 5 миллионов долларов и 33 дня. При этом сделал, казалось, невероятное — вернул жанр научной фантастики из забвения космических блокбастеров. Спецэффектов у Джонса почти нет. Ни одного звука выстрела или разорвавшейся бомбы за всю картину. Есть белые комнаты космического корабля, пейзажи космических тел и Сэм Рокуэлл. Так что те, кто продолжает смотреть картины с бюджетом "Броска кобры" и соизмеримым с бюджетом "Луны" смыслом, вас все это не обрадует.

Интерьер стилизован под "Космическую одиссею" Кубрика и что-то из первой части "Звездных войн": такие же простые белые стены на корабле, без изобилия никому не нужных электронных приборов. Когда Рокуэлл появляется в кадре, вы не будете отвлекаться на новейший "айфон" у него в руках или на постапокалиптический многофункциональный монитор у него за спиной. Этого нет. Пустота космоса и простота кино.

Театр одного актера. Приходил ли к Гамлету дух его отца, либо принц Датский был с самого начала психом?

Игра Сэма Рокуэлла с самим собой впечатляет. В начале герой актера, Сэм Белл, уверен: я настоящий, а тот, второй, — клон. Так же думает и другой Сэм Белл. Так кто же клон? Или его и вовсе тут нет? Или тот, что три года здесь уже оттрубил, — настоящий? А может, оба клоны? Все начинает запутываться в одночасье. А сам актер показал два совершенно разных образа, двух разных людей — "своего парня" и вспыльчивого бунтаря. В одном фильме. В одном кадре. Борешься с отражением, не будучи уверенным, что ты сам — не отражение. И оба, оба этих разных человека, сыгранные одним и тем же актером, эволюционируют по мере развития фильма и приходят в итоге к согласию.

"Герти, я что, и в самом деле клон?" — "...М-м-м, Сэм, ты голоден?"

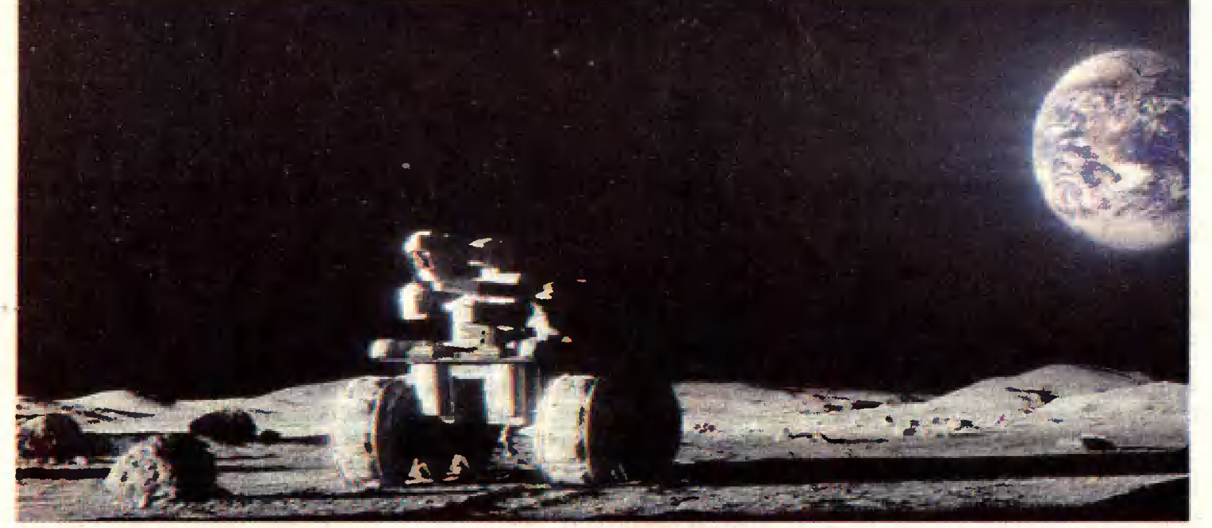
Компьютер Герти — с голосом Кевина Спейси. До конца не веришь в его доброту. В его безотказную доброту. Ведь мы так привыкли, что компьютер весь фильм помогает, а потом зачем-то отрубает главному герою руку, направляет боеголовки на Россию или и вовсе отключается. Никто уже не верит именно в безотказную доброту. Поэтому на простую формулу Герти "Сэм, я здесь, чтобы тебе помогать" хочется ответить: "Эй, Сэм, не валяй дурака и вырубика быстрее эту штуковину". Но Герти действительно машина, созданная, чтобы помогать. Действенно и бескорыстно.

5 мая 1961 года в капсуле, закрепленной к ракете "Рэдстоун", Алан Шепард вышел на орбиту Земли, тем самым став первым американцем в космосе.

Созданное Джонсом в кино можно сравнить с прорывом Шепарда в космос. Картина Дункана проста. У Шепарда в капсуле не было даже окна — лишь перископ, да и видел он все черно-белым. У Джонса фильм длится по меркам фантастики очень мало — 97 минут. Шепард вылетел за пределы атмосферы, капсула отделилась от "Рэдстоуна", покурсировала с минуту в космосе и устремилась вниз. Поступок Эла Шепарда был ярким, невероятным и стремительно-ошеломляющим. Фильм "Луна 2112" возвращает ощущение "умной фантастики" и романтики астронавтов.

"Луна 2112" — как подкоп на волю под стеной тюремной крепости, выстраиваемой вот уже около тридцати лет и укрепленной в последнее время "Геймером" и "Суррогатами". Это, пожалуй, лучший фантастический фильм современности. Это, пожалуй, выход на новую орбиту. К загадкам, тишине и пустоте космоса, необъятным лунным просторам и вечной игре с самим собой.

Паша Павленко



"Кадиллак" Долана

Когда машина больше жизни

Название в оригинале: *Dolan's Cadillac*
Жанр: *триллер*
Режиссер: *Джефф Бисли*
В ролях: *Кристиан Слэйтер, Эммануэль Вожье, Уэс Бентли, Грег Брайк, Эйдан Дивайн, Эл Сапьенза, Карен ЛеБланк*
Продолжительность: *89 минут*

У вас праздник? Ваш дедушка, о котором вы ничего и никогда не знали, умер и оставил три дома в Канаде и свиноферму на Украине? Вы решили заняться фермерством и продали хоромы? Дома "потянули" на $10.000.000? Блэкджек и девочки вам уже приелись? Не знаете, куда деть деньги? Вопрос решен! Вы звоните Джеффу Бисли и просите экранизировать какой-нибудь рассказ Кинга.

Набрали? Все, теперь расслабьтесь. Можете заниматься своими свиньями. Ведь Джефф — проверенный боец. Это он доказал своей лентой "Кадиллак" Долана" с бюджетом именно $10,000,000.

А сейчас ликбез по фильму: лошадь, телефон, мексиканка, ФБР, отель, тест на беременность, машина, взрыв, запой, большая пушка, писсуар, сила притяжения, дорожные работы, яма, плитка. Конец. Ой, простите, забыли главное — "Кадиллак Эскалейд". Да, тот самый "Кадиллак" Долана. Машина эта в кадре появляется чуть ли не чаще своего владельца, которого играет Кристиан Слэйтер.

Фильм начинается довольно банально. Главная героиня — в исполнении Эммануэль Вожье — рассекает на своем рыжем скакуне по пустыне и натыкается на Слэйтера с подельниками, которые вовсю палят по нелегально ввезенным в страну мексиканкам. Естественно, даму на лошади — да еще и посреди пустыни! — не заметить трудно. Видимо, госпожа Вожье состоит в родственных связях с Клинтом Иствудом: она, заправски обращаясь с лошадью, скрывается за песчаными донами. Да только вот незадача: мобильник обронила.

Вот. Вы просмотрели самую вменяемую сцену фильма. Дальше же начинается абсолютный сумбур. Наша всадница возвращается к своему благоверному, в роли которого выступает Уэс Бентли. Опа, смена кадра. Вот они уже в ФБР. И, конечно же, им обеспечат "полную защиту".

Долан — мужчина умный. Решил заставить упрямую пару молчать: мафиози подкидывает в их семейное ложе мексиканку с зашитым ртом. Довольно своеобразно. Выходит, Долан рассчитывал, что напуганное семейство не обратится в полицию и похоронит девушку у себя за домом.

Потом жену взорвали. Но это мелочи. Совсем ненужные подробности. Главное — огромная яма, в которую провалился Долан со своей бандой. И да, выкопал ее герой Уэса Бентли. И, да. Он ее закопал.

Жаль, что вновь действительно хорошую книгу Кинга так убого экранизировали. Вроде и актера известного Бисли подписал — Слэйтера. Да вот только нет в Кристиане трагического излома. И именно поэтому он так и не стал, да и, пожалуй, никогда не станет настоящей звездой. Он попросту не знает, как играть персонажа. Плакать, смеяться, брызгать желчью, рвать на себе волосы — все это он умеет. Да вот только пропорции, как всегда, нарушены.

Сменилось три поколения, прежде чем американцы обнаружили, что Сент-Луис не является западным краем страны. Похоже, нам еще долго придется смотреть такие вот безобразные фильмы "по Кингу". Ведь все еще только начинается.

Евгений Шибинский



КИНО



Невеста любой ценой

Жанр: *комедия*
Режиссер: *Дмитрий Грачев*
В ролях: *Павел Воля, Любовь Толкалина, Татьяна Геворкян, Ольга Шелест, Мария Шалаева, Максим Костромыкин*
Продолжительность: *100 минут*

Кто-то в жизни выбирает карьеру, кто-то — семью, ну а самые отважные решаются на погоню сразу за двумя зайцами, причем порой весьма небезуспешную. Так и главный герой комедии "Невеста любой ценой" Стас (Павел Воля) — удачливый бизнесмен и покоритель женских сердец — оказывается перед сложным выбором. Но он не привык от чего-то отказываться. Он привык побеждать во всем.

Будучи молодым и перспективным, а также отлично изучившим женскую психологию, Стас может всего лишь за пару минут "заарканить" новую жертву, а потом в течение такого же количества минут благополучно о ней забыть. Все так и продолжалось, пока в компании по производству ароматизированных наполнителей для кошачьих туалетов, где работает наш сердцеед, не возникли небольшие проблемы — нехватка инвесторов. Вот здесь и начинается самое интересное.

Стройная обворожительная брюнетка, любимица многих мужчин Миронова (Любовь Толкалина) всеми правдами и неправдами пытается занять пост вице-президента, используя при этом все женские хитрости-уловки и не оставляя ни единого шанса своему сопернику. Но Стас не сдается, он обращается за помощью к серьезному бизнесмену с криминальным прошлым, потенциальному инвестору Чернову (Виталий Хаев). Тот соглашается ему помочь... Вот тут бы и развязка и всеми любимый хэппи-энд, да только у бизнесмена есть симпатичная жена, а Стас, как уже упоминалось, проходить мимо красоты не привык. И все бы ему сошло с рук, если бы не наблюдательный шофер Чернова, который заприметил молодого любовника, выходящего утром из подъезда того самого дома, где проживает шеф со своей глубоко обожаемой супругой.

Все кажется неисправимым. Стасу не видать не только поста вице-президента, но и своей собственной жизни, судя по всему, тоже. Скоро вернется Чернов, а тот даже выражение "руку даю на отсечение" воспринимает буквально. Но и наш менеджер проигрывать не привык. Очередная порция выработанного им адреналина после "милого" телефонного разговора с "инвестором" только подтолкнула его к поиску алиби — невесты из того самого подъезда, причем любой ценой. На все про все — три дня!

Фильм снят довольно интересно, с современным юмором и удачным кастингом. Герой Павла Воли разъезжает на розовом кабриолете, носит дорогие костюмы и пользуется сумасшедшим успехом у девушек. Он — современный, уверенный в себе мужчина, любитель, если позволите, одноразовых отношений. Порой складывается ощущение, что не актера подбирали для фильма, а сам фильм — сюжет, идеи, юмор — "лепили" под актера. По ходу действия Павел Воля будто бы примеряет на себя свои любимые архетипы: становится то "гламурным подонком" из Comedy Club, то столичным тусовщиком из фильма "Платон".

На фоне Воли все остальные персонажи смотрятся, мягко говоря, серовато. Впрочем, и не без изюминки. Особо стоит выделить программиста Костика (Максим Костромыкин) с его наивной, почти детской простодушностью да, пожалуй, Чернова (Виталий Хаев) с его туповато-топорным юмором в традициях — лучших ли? — Квентина Тарантино. Недурно вышел и образ молодой программистки Карины (Мария Шалаева): личность, конечно, невзрачная, если угодно, "катяпушкаревская", зато сколько в ней внутренней силы, искренности и правдивости. Девушек такого плана редко показывают по телевизору и не снимают в рекламах, им не дарят колье за тысячи долларов и не предлагают баснословных контрактов, но они рядом с нами — и это здорово.

Порадовало звуковое сопровождение. Используется не набившая оскомину попса в исполнении мозолящих глаза "звезд", а инди-рок с электроникой — и это, конечно, бесспорный плюс. Оригинальна и цветовая гамма — она в основном бледно-красная. Сразу бросается в глаза розовая "Ауди", на которой раскатывает Стас, яркие платья на длинноногих моделях, предметы интерьера и даже рабочие папки.

Подведем черту. В целом фильм неплохой, местами пошловат, местами прямолинеен и угловат, однако чего еще ожидать от Павла Воли? "Невеста любой ценой" — легкое, ненавязчивое кино, которое вряд ли будешь смотреть дважды. Тем не менее совсем проходить мимо не стоит.

Марина Шпакевич

Пророк

Радость от ума

Название в оригинале: *Un prophete*
Жанр: *криминальная драма*
Режиссер: *Жак Одиар*
В ролях: *Тахар Рахим, Нильс Ареструп, Адель Беншериа, Хайсем Якуби, Реда Катеб*
Продолжительность: *154 минуты*



Руки вверх. Выше. Ладони наружу. Проведи руками по волосам.

"По социальным причинам во французской тюрьме сидит 70% арабов".

Открой рот. Покажи язык. Повернись.

"В сегодняшнем заявлении Министерство внутренних дел объявило, что корсиканцы будут отбывать срок ближе к родным местам. За перемещение заключенных выступал Николя Саркози..."

Покажи ступню. Вторую. Дайте ему униформу.

Эль Джебена, Малик. Заключенный № 35114.

Фильм "Пророк" рассказывает о Малике Эль Джебена. Юным парнем он садится в тюрьму. В тюрьме живет. Из тюрьмы выходит. На входе — не умеющий писать, читать, думать арабский бомж. На выходе — криминальный авторитет.

Режиссер Жак Одиар снял классическую криминальную биографию, лишь в других декорациях. Чем же "Пророк" отличается от большинства своих предшественников в лице "Врага государства №1", "Пути Карлито", "Крестного отца"? Да так отличается, что стал главным фильмом Каннского кинофестиваля — номинантом на "Золотую пальмовую ветвь" и обладателем Большого приза жюри.

Одиар рассказывает последовательно, но при этом этой биографической последовательности не чувствуется. Картина легка. Это не киноэпос ("Крестный отец", "Враг государства №1") — это обыкновенная история. Рассказанная так же обыкновенно и просто. Чистейший кинореализм.

В этом режиссеру сильно помогает исполнитель главной роли, дебютант Тахар Рахим. Когда смотришь на Венсана Касселя в его "Враге...", то видишь сначала Касселя, а уж потом его героя. В "Пророке" Рахима не видишь вообще. Только Малика Эль Джебена. При этом эволюцию героя Рахим раскрыл нам как энциклопедию. Тот кроткий пацан в начале — и цепной пес в конце. И все это один человек. Плюс к этому, скорее всего, Тахар Рахим на пару с Жаком Одиаром создали лучший образ французского араба в кино. Вот так, господин Бессон, с первого раза.

Но только за это в Каннах по головке не гладят. Одиар находит и применяет различные сценарные примочки и ходы, которые для этого жанра, мягко говоря, не очень-то и подходят. Но именно эти штуки и сделали фильм одним из самых ярких в уходящем сезоне и уж точно лучшей французской лентой года. Первое и главное — бессознательные образы главного героя, которые то врываются в реальность, то рождаются в его снах (тут бы и Юнг позавидовал), которые и делают его пророком. Главным таким архетипом стал образ человека, которого Малик убил в тюрьме. Зарезал. Этот образ трупа теперь соседствует с главным героем (и не факт, что за пределами тюрьмы он его оставит): он то сидит рядом за столом, то лежит на верхней койке, то стоит с горящей синим пламенем спиной, то пляшет посреди камеры. И за все это время — ни слова. Этот персонаж скажет лишь одну фразу тогда, когда будет живым, и одну, когда будет мертвым. И все в точку.

Малику снятся сцены борьбы человеческих тел, животные образы в виде бегущих оленей (образ впоследствии пророческий). Но на этом особо никто не концентрируется. Вы ведь не делаете главным для себя свой сон: он просто есть — и все.

Одиар делит фильм на части — один год, глаза и уши, Цыган Джорджи и т.д., — но делит условно, призрачно, как в тумане. Мол, хотите — думайте, что это новая глава, а хотите — нет. Он скорее выделяет нужную сцену, эпизод, отрезок времени, человека. Выделяет также непринужденно и просто.

Отметим подход режиссера к декорациям фильма. Основных здесь две — тюрьма и музыка. Действие происходит в "казенном доме", камерах, карцерах и т.д., но за весь фильм не посещает чувство нехватки свободы или ее жажды. Тюрьма не выступает здесь этаким пинкфлойдовским The Wall, а скорее играет роль биттловской A Hard Days Night. Определенно находка.

Музыка в кино создана для выполнения вспомогательной функции. Можно ведь все внимание сцены отвести на играющую за кадром композицию, а можно, напротив, не выделить нужный момент напрашивающейся мелодией. Сказать, что в "Пророке" найдена золотая середина, это то же, что сказать: "У Говарда Хьюза водились деньжата".

Жак Одиар когда-то написал сценарий к "Профессионалу" с Бельмондо. К фильму, ставшему классикой. Теперь Жак Одиар написал сценарий к фильму "Пророк" — к фильму, ставшему классикой.

Намед Райеб говорил: "Идея в том, чтобы выйти отсюда немного умнее". И еще: "Ангел Габриэль сказал Мухаммеду: "Проповедуй. Проповедуй, Мухаммед. Во имя Бога, который сотворил тебя. Он сотворил человека из ничего. Проповедуй то, что ты узнал из его писания. Это чудо"". Намед Райеб — араб, которого Малик Эль Джебена зарезал в тюрьме.

Паша Павленко

КИНО

Гонзо: Страх и ненависть Хантера С. Томпсона

Автомат Томпсона

Название в оригинале: *Gonzo: The Life and Work of Dr. Hunter S. Thompson*
Жанр: *документальный фильм*
Режиссер: *Алекс Гибни*
В ролях: *Хантер Томпсон, Джонни Депп, Том Вульф, Ральф Стэдман*
Продолжительность: *120 минут*

Вуди Крик, Колорадо. Ночь. Пальцы медленно передвигаются по черным квадратам старой печатной машинки: "Я всегда был как оборотень в ночи, я выезжал на мотоцикле, чтобы честно прокатиться вдоль побережья..." На крепко сбитом деревянном столе стоит наполовину выпитая бутылка Wild Turkey, лежит пачка Dunhill и открытый на "Великом Гэтсби" том Скотта Фицджеральда. "Грань — нет возможности честно ее объяснить, потому что те немногие, кто действительно знают где это — единственные, кто перешел черту. Остальные, оставшиеся в живых, это те, кто доводил свой контроль до того предела, который, по их ощущениям, они могли выдержать, а затем отступали или притормаживали. Но грань все еще там".

Джонни Депп, удобно присев за стойку виски-бара, читает вслух страницы из какой-то потрепанной книжонки. "Ангелы ада" — ее заглавие. Голос Джонни резок, отрывист и беспристрастен. Как прямые выстрелы "Магнума". Голос, которым Депп пользовался в "Страхе и отвращении..." Терри Гиллиама. На экране начинает мелькать какая-то чертовщина: 11 сентября ("...мы собираемся кого-то наказывать, может, Афганистан, Пакистан или Ирак. Это будет очень дорогая война, но победа никому не гарантирована, особенно оторопевшему Джорджу..."); бесноватые парни на мотоциклах в черных кожанках с эмблемой Angels of Hell ("...мое лицо выглядело так, будто его засунули в спицы несущегося "Харлея"..."); предвыборная кампания в захолустном Аспене ("...первое, что я хочу сделать, это убрать асфальт со всех городских улиц отбойными молотками"); кадры из "Страха и ненависти..." ("...я был посреди этого проклятого террариума, а кто-то продавал этим гадам выпивку"); президентская кампания 1972-го года ("...я сразу распознал эффект от ибогина — заблуждение и измененное сознание..."); бой Фрейзера и Али; Джимми Картер: "Источник моего понимания, что правильно, что не правильно в обществе, это мой друг Боб Дилан"; бесконечные алкогольные и наркотические эксперименты; какой-то бред в обнимку с Кеном Кизи; девушки, пиво, виски, вновь девушки... Этим — в общих фразах — и является штука под названием фильм Алекса Гибни.

Журналистика плюс Хантер Томпсон равно Gonzo.

Когда кто-то приходит в журналистику и говорит, что это было его мечтой, которую его мамочка лелеяла со времен высадки в Нормандии, существует два варианта: либо этот человек — кретин, либо... этот человек — кретин. "Журналистика — самое грязное ремесло. Неудавшиеся писатели — журналисты". И еще: "Но если у человека только талант и нет миропонимания, он просто один из многотысячной армии журналистов". Это Скотт Фицджеральд. Неудачники и дешевые продавцы экспресс-новостей — вот кем являются журналисты. Никаких иллюзий, приятель.

Хантер Томпсон — прежде всего писатель. Его произведения "Ангелы ада", "Страх и отвращение в Лас-Вегасе", "Ромовый дневник" могут побратски здороваться с "Тропиком козерога" Генри Миллера и "Хладнокровным убийством" Капоте, пропустить стаканчик виски с "Гэтсби" или "Прощай, оружие", провести уличный бой с "Югом без признаков севера" Буковски и под конец вмазать ЛСД с "Пространством мертвых дорог" Берроуза. Ученик, кропотливо работающий над созданием своего стиля, взял у учителей (Хемингуэй, Фицджеральд) нужное. "Слова во фразах должны быть четко подогнаны друг к другу. Фразы не должны протекать". Это Гертруда Стайн. Документальная проза. Новая журналистика.

"Как-то ночью Бродяга Терри решил, что он уже умер как человек, но возродился к жизни в виде петуха, которого должны были зажарить на костре, как только смолкнет музыка. И, когда заканчивалась та или иная мелодия, он подскакивал к магнитофону и вопил: "Нет! Нет! Пусть она играет!". "Ангелы ада".

Хантер как человек — это абсолютно дикое существо, постоянно находящееся на пределе, постоянно ищущее черту, за которую можно переступить. День он начинал с бутылки виски. Потом — чаще всего ЛСД и другие химические бомбы. Сигареты. В багажнике машины — ящик "Будвайзера" или "Хайнекена". Это его норма. Вижу сморщившееся личико какого-нибудь дружка, радость которого — свежий выпуск "СБ" или двухчасовая воскресная "Панорама" на центральном телеканале. Ужас? Хантер соглашается: "Ужас. Ужас. Истребляйте всех скотов".

Гибни в своем фильме устроил каждому из нас личную встречу с Акулой Хантом. И личное прощание. Под мелодии Дилана. Под голос Деппа. Под лицо Томпсона. Фильм — классическая биография, но с видеоэффектами, с интервью, которые не скучно слушать, с архивными материалами, которые даже тех, кто не в теме, заставят эту тему хотя бы посмотреть, с линейным сюжетом, где точка отсчета — начало писательской деятельности, а остановочный пункт — выстрел в голову. Молодым журналистам фильм нужен так же, как Марлону Брандо — роль в "Апокалипсисе сегодня".

Хантер — это Джим Моррисон в писательской сфере. Сравни: "ЛСД — одно из средств достижения цели, способ добраться до того места, где расставлены все точки над "i". Предел". Чего хотел Моррисон? "Прорывайся на другую сторону! Прорывайся на другую сторону! Рвись, рвись, рвись..."

"Настоящий мужчина не может умереть в постели. Либо на войне, либо пуля в лоб". Эрнест Хемингуэй.

Томпсон застрелился в 2005-ом, на своем ранчо в Вуди-Крик. Созвав всех родственников. За несколько лет до этого он уже спланировал свои похороны. Их и все долги оплатил Джонни Депп. Его прахом был заряжен снаряд, которым выстрелили из гигантской пушки в виде поднятого вверх кулака — символа гонзо. Символа шага за предел.

Павел Павленко

О, счастливчик!

По щучьему велению

Жанр: *комедия, абсурд*
Режиссер: *Эдуард Парри*
В ролях: *Михаил Тарабукин, Владимир Меньшов, Сергей Шакуров, Владимир Кристовский, Ольга Полякова*
Продолжительность: *85 минут*

Комедии о милых сердцу неудачниках и прочих феерических болванах, прозябающих в самом низу пищевой цепочки социума вплоть до момента чудесного преображения в нечто значимое и уважаемое окружающими, в наших пенатах явление отнюдь не редкое. Голливуд с разной периодичностью любит штамповать подобные сказки, самые экзотические из которых — вроде недавней бойловской лавстори с миллионом рупий в кармане — даже умудряются получать позолоченные статуэтки в несоизмеримых своим заслугам количествах. Главное, чтобы история была послезливее да типажи набранных актеров не давали повода усомниться: они именно "из грязи в князи", и никак иначе.

Отечественный мейнстрим, временами уставая от производства полнометражных юморесок имени Comedy Club или очередной "любови-моркови", тоже частенько обращается к своему фольклорному наследию, кишащему необходимым материалом и так и просящемуся на переработку под современные реалии. Немного усилий, щепотка лоска и бородатых шуток — и вуаля, осовремененная история былинного дурака готова. Старая песня на новый лад. Или "О, счастливчик!" в режиссуре Эдуарда Парри, что, по сути, равносильные понятия.

Среднестатистический лузер по имени Славик, устав от беспросветной тривиальности своего затхлого существования, решает сделать единственно верный в своей жизни поступок — сигануть с моста. Но и эту у него толком не выходит. В самый ответственный момент проезжавшие мимо двое эксцентричных не то биографов, не то волшебников делают Славику предложение, от которого он и не думал отказываться: сменить свою никчемную биографию на благополучную. Бесплатный сыр вскоре влечет за собой неприятные последствия, на которые главный герой совсем не рассчитывал.

Еще до начала просмотра с восприятием фильма начинают возникать первые проблемы. Вероятно, с целью раззадоривания ассоциативного воображения зрителя фильму было дано уже давно находящееся на слуху название. Это как раз и послужило причиной полнейшей неразберихи: идет ли тут речь о киноадаптации пресловутого телешоу с Дмитрием Дибровым? Или же о ремейке одноименной британской притчи Линдсея Андерсона с Малкольмом МакДауэллом в главной роли? А может, истина где-то рядом? Мысль о том, что за сценарную основу "О, счастливчика!" был взят сюжет бульварного романа "Ось Ординат" писателя Дмитрия Алейникова, выступившего также сценаристом картины, уж точно не возникнет.

А дальше непонимание становится еще больше. Как известно, главной бедой российского жанрового кинематографа является то, что кино вначале снимают, а уже после принимают решение, для какого зрителя оно сгодится. Режиссер со своим полнометражным дебютом попал в точно такую же ситуацию. Позиционирование "О, счастливчика!" как молодежной комедии полностью идет в разрез со стилем ее исполнения. Бодрое начало, где доходчиво объясняется, что главный герой клеит и к кому он сам клеится, резко сменяется сказочными превращениями, наивными лицами, пикантными ситуациями, бандитскими разборками и остальной невнятной мышиной возней. В итоге получается совершенно маловразумительный фильм-бардак, фильм-абсурд, где вместо толкового повествования есть только калейдоскоп глуповатых комических и криминальных ситуаций, из которых протагонист выпутывается только ради того, чтобы запутаться в них снова.

Впрочем, с технической точки зрения фильм оставляет в целом приятное впечатление. Неплохая работа оператора, красивые натурные съемки городских и природных пейзажей вкупе со спокойным, пусть и не первой свежести, юмором — вот то немногое, что хоть как-то сглаживает удручающую картину.

Спустившиеся с гор кавказцы ищут будущего мужа своей сестры, английский агент выполняет задание Ее Величества, бандиты требуют денег и метелят друг дружку. Своим событийным ералашем "О, счастливчик!" напоминает уже отжившие свое перестроечные комедии, где разрешалось показывать многое, на что ранее было наложено табу, в любых пропорциях и количествах.

Порой создается впечатление, что в картину понапихали абсолютно все, о чем в здравом уме и подумать сложно. Тут вам и дуэт Владимира Меньшова и Сергея Шакурова в попугаечном прикиде Элтона Джона, и Армен Джигарханян, разговаривающий исключительно тостами. При всей этой клоунаде никто даже и не собирается играть — лицедеи только произносят свои скупые реплики, гримасничают в камеру и скрываются прочь из виду. Ближе к занавесу из кустов выкатываются обязательные сюжетные рояли, знаменующие собой приближение финального морализаторства.

Тем не менее, при всей невнятности и нарочитой коммерционности "О, счастливчику!" все же удается удивить. Хотя бы фактом выживания и даже некоторой конкурентоспособности на фоне бушующего непостоянства киноманских вкусов. Поистине, неисповедимы пути кризиса.

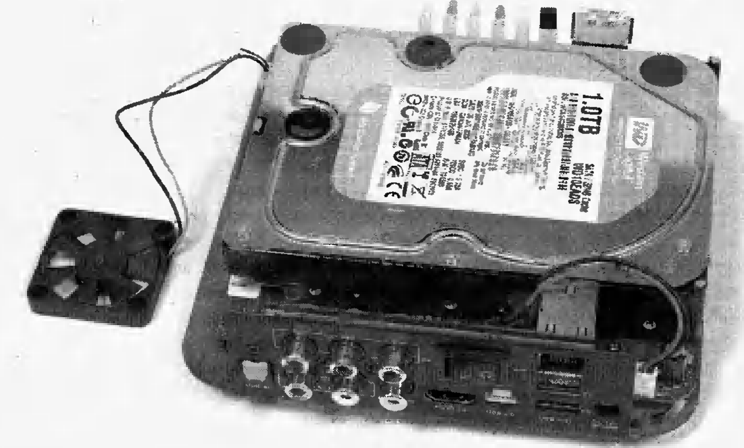
Тарас Тарналицкий

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Медиаплееры Mediabox PL-111 и M-31B

Сравнивать устройство стандартного разрешения с HD-медиаплеером вроде бы бессмысленно — уж больно такое сопоставление напоминает знаменитую дуэль яблока и апельсина. Это действительно так, но лишь до тех пор, пока сравнение носит отстраненный, чисто академический характер — ведь стоит только посмотреть на устройства с практической точки зрения, как тут же вырисовываются вполне конкретные критерии, с учетом которых такое сравнение не только возможно, но и весьма полезно.





Представим участников нашего обзора: Mediabox PL-111 и Mediabox Egreat M-31B. PL-111 — плеер для воспроизведения видео стандартного разрешения, M-31B — Full HD-медиацентр с расширенной сетевой функциональностью. Оба устройства предназначены для просмотра фильмов в распространенных цифровых форматах на экране телевизора без использования компьютера, предлагая некоторые (а в случае с M-31B — весьма широкие и разнообразные) дополнительные возможности.

Стоимость устройств отличается весьма сильно. PL-111 с ценой около 110.000 рублей определенно является самым недорогим медиаплеером на нашем рынке, в то время как M-31B обойдется почти в пять раз дороже (хотя сама по себе это весьма скромная сумма для Full HD-оборудования).

Конструктивно оба плеера выполнены весьма компактно, но минимальные размеры M-31B определяются необходимостью размещения внутри корпуса стандартного 3,5-дюймового HDD, так что объемы корпусов двух устройств соотносятся почти так же, как и их стоимость (140x90x22 мм и 160x160x55 мм). PL-111 оснащен клавишами для управления просмотром и настройкой плеера, вынесенными на верхнюю панель устройства и частично дублирующими пульт. Работа с M-31B целиком основана на использовании ДУ, зато и комплектный пульт предлагает едва ли не в два раза больше клавиш, имеет намного более удобные размеры, да еще и выполнен с применением светонакопителя на кнопках.

Подключение обеих моделей к телевизору возможно через обычный низкочастотный видеовыход (поддерживаются PAL и NTSC), компонентное соединение (720p) и HDMI 1.3 у более функционального M-31B. Вывод аудио возможен через линейный стереовыход, плюс, у M-31B — через оптический цифровой коннектор и в составе HDMI-сигнала. Внешние интерфейсы включают USB 2.0 host-разъем и SD/MMC-картридер на PL-111 и полный набор (host + slave) USB- и eSATA-портов на M-31B.

Различия в поддержке самых популярных форматов видео определяются классом устройств. PL-111 обрабатывает видео до 720 на 576 точек, в то время как разрешение картинки у M-31B простирается вплоть до 1920x1080 в полном соответствии с логотипом Full HD. Список поддерживаемых контейнеров у старшей модели также расширен и включает типичные для HD расширения MKV / WMV и транспортные потоки TS, TP, TRP, M2T, M2TS и MTS. Выражаясь предельно упрощенно — применительно к современным фильмовым релизам, — PL-111 "заточен" для просмотра видеофайлов размером 700 Мб — 1,5 Гб, в подавляющем большинстве сжатых с применением кодеков DivX или XviD (это, конечно, не правило, но как критерий оценки работает вполне надежно). Поддерживается звуковое сопровождение в MP3, AAC и AC3. "Матрешка" и "авишки" большего размера — прерогатива HD-устройств, в том числе и M-31B. Типовой размер "рипа" в качестве 720p составляет 4-5 Гб (что, опять-таки, не правило, но...). В дополнение к AAC и AC3, у M-31B есть возможность работы с DTS-звуком, включая такой вариант, как сведение многоканального трека в стереосигнал и передачу его по HDMI-кабелю на встроенную акустику телевизора.

Естественным образом воспроизведение видео (как самый ресурсоемкий процесс) у обоих плееров дополняется возможностью просмотра фото и прослушивания музыки. M-31B, к тому же, может предложить весьма развитые сетевые возможности. В случае установки внутреннего жесткого диска и инсталляции на него NMT-приложений плеер в полной мере соответствует определению "сетевого медиацентра", так как способен осуществлять доступ к множественным интернет-сервисам, включая, например, YouTube, Flickr и интернет-радио, самостоятельно закачивать контент как torrent-клиент, предоставлять свои медиаресурсы для других потребителей локальной сети или воспроизводить медиафайлы с локальных сетевых источников. Любопытно: предлагаемые возможности настолько широки, что производитель не предоставляет руководства по их использованию. Достаточно лаконичный документ по настройке даже приблизительно не соответствует уровню детализации, который обычно присутствует в документации к бытовой технике. В сущности, это легко объяснимо тем неподъемно огромным объемом информации, который пришлось бы изложить в документе. Не будет ощутимым преувеличением отметить, что большинство аналогичных устройств также предполагают их использование достаточно компетентным потребителем.

Установка винчестера в M-31B проста и требует обычной аккуратности. Вероятнее всего, наиболее удачным выбором жесткого диска является "зеленая" серия от Western Digital, а самым неподходящим — диски от Hitachi, по крайней мере, в их отношении имеется наибольшее количество критических высказываний от пользователей. В случае, если устройство планируется использовать в полном объеме, следует учесть, что инсталляция NMT-платформы возможна только на ext3-раздел, а использование диска, отформатированного в NTFS, потребует удаления всей хранящейся на нем информации. Если диск устанавливаться не будет и плеер предполагается использовать только для воспроизведения видео с внешних накопителей или по сети, можно отключить небольшой кулер внутри устройства и получить полностью бесшумное решение.

Что касается PL-111, то работа с USB-подключаемыми накопителями каких-то особых тонкостей не подразумевает. Поддерживаются и флэшки, и наружные харды NTFS и FAT32 — без видимых ограничений на размер разделов и файлов. Диски 2,5", не имеющие собственного источника питания, также уверенно работают с плеером (хотя в инструкции четко оговорена необходимость использования отдельного адаптера питания с наружными HDD). К PL-111 может подключаться USB-хаб, и пользователь сможет выбрать нужный ему в данный момент накопитель с помощью экранного меню. При необходимости доступны файловые операции копирования и удаления, однако эта возможность имеется только в пределах одного раздела, перенос файла с одного USB-устройства на другое невозможен. NTFS-разделы в силу поддержки контроля прав также ограничены операциями чтения.

Стартовое время составляет около 13 секунд для PL-111 и более 40 секунд для M-31B, время реакции на команды пульта также отличается в лучшую сторону у медиаплеера стандартного разрешения. Если говорить об аппаратной платформе, то PL-111 построен на чипе AMLogic 8613 (на базе двухъядерного RISC-процессора с частотой 333 МГц), имеет 128 Мб ОЗУ и 32 Мб Flash ПЗУ. M-31B создан на платформе Sigma Designs SMP8635 — 300 МГц тактовой частоты, 256 Мб оперативной памяти и 128 Мб Flash. SMP8635 является очень мощным чипом, на нем основано большинство выпускаемых сейчас Full HD-медиаплееров.

Количество настроек у рассматриваемых устройств отличается пропорционально их возможностям. PL-111 требует установить лишь тип выходного режима в соответствии с типом подключения. Эта операция также дублируется с пульта ДУ. Для M-31B этот этап станет лишь началом достаточно объемной настройки устройства, значительная часть которой посвящена сетевым опциям и установке сетевых приложений. Она вряд ли вызовет затруднения у человека, активно использующего аналогичные сервисы на обычном ПК, но однозначно поставит в тупик обычного потребителя. Проблема, впрочем, не носит характера непреодолимой.

Вообще, оценивая такой критерий как "удобство", мы рано или поздно будем вынуждены перейти от рассмотрения самих устройств к оценке форматов. HD-контент, выражаясь без обиняков, на текущий момент достаточно неудобен. Без создания специальной инфраструктуры его полноценное использование затруднено. Дольше качать, неудобно хранить, тяжело — в случае необходимости — обрабатывать, сложнее перемещать. Осмысленное использование подразумевает реальное наличие телевизионного экрана соответствующего размера, ресивера, акустики, домашней локальной сети, шустрого интернет-канала, выделенного NAS-хранилища и горячего желания со всем этим разобраться. При этом емкость современных флэш-накопителей позволяет легко обмениваться DivX/XviD-файлами, а в большинстве своем свежие релизы доступны и в высоком, и в стандартном разрешениях. В итоге — на сегодняшний день — стандартное видео и медиаплееры, рассчитанные на его воспроизведение, реально удобнее. PL-111 удачно вписывается в определение "дешево и сердито", и даже владельцы истосковавшихся по качественной картинке больших диагоналей не смогут отрицать, что изображение, получаемое от этой модели по компонентному выходу, куда ближе к HD, чем они могли бы ожидать от коробочки с ценой HDMI-кабеля средней руки. Применительно к кинескопным и HD Ready-телевизорам, соотношение качества, цены и удобства у PL-111 вообще неприлично зашкаливает.

Впрочем, вышесказанное не может отнять у M-31B функционального и качественного превосходства. В случае, если разрешение картинки становится превалирующим фактором, а бюджет уже не столь стеснен, эта модель вряд ли сможет стать поводом для разочарований. Зрелое решение, уже избавленное от многочисленных багов в ходе развития платформ SMP8635 и NMT, и практически полностью реализующее заложенный в них потенциал. К тому же, линейка Mediabox Egreat (продукция компании Egreat, официально импортированная в Беларусь под брэндом Mediabox) включает ряд других моделей, близких по стоимости, но позволяющих гибко подойти к вопросам выбора внешнего вида, типа и количества доступных интерфейсов и т.д. В отношении цены, еще раз отметим, эта линейка в сфере Full HD едва ли не столь же эффективна, как PL-111 в своей "весовой категории".

Оба устройства вовсе не так некомпарабельны, как это может показаться вначале. Частично диапазоны их применения пересекаются, хотя и различия в предлагаемых возможностях очевидны. PL-111 можно расценить как USB-адаптер для телевизора (кстати говоря, на упаковке устройства он так и обозначен — "USB-TV плеер"), причем реализации USB-подключений просто не имеет аналогов на обычной бытовой технике. Что касается M-31B, то это полноценный медиацентр, и только от потребителя зависит, насколько полно все его возможности будут задействованы. Как бы то ни было, оба плеера делают возможным сделать просмотр фильмов намного комфортнее и, возвращаясь к нашей аналогии, они как фрукты — полезны по определению.

Олег Щербина

Устройства предоставлены компанией "Атомплюс"



НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Джойстики Gembird JSK-420 FightStick 3D и

Ни для кого не секрет, что авиасимуляторы и джойстики — вещи совершенно неразделимые. Это, само собой, знают и фирмы-производители игровых манипуляторов, а также гаджетов, стоящих на полках магазинов рядом с ними. Потому иной производитель нет-нет, да и позволит себе выпустить пару-тройку моделей этих незаменимых устройств, даже если изначально его специализация была совсем в другом. Особенно приятно, когда, сохранив невысокую цену, компания при этом внедряет в гаджет все самые продвинутые навороты, присущие лучшим образцам устройств от лидеров индустрии.

Так, компания Gembird, проанализировав достоинства и недостатки лучших джойстиков, существующих на сегодняшний день на рынке, выпустила в свет несколько собственных моделей, две из которых не так давно автору этих строк довелось протестировать лично.

Начнем с более простой модели под названием Gembird JSK-420 FightStick 3D. Сам по себе джойстик довольно легкий, а прочное прорезиненное основание позволяет ему плотно обосноваться на поверхности стола и не скользить даже в самые активные моменты игры. Кстати, сам по себе дизайн джойстика оказался очень удачным. Несмотря на то, что верхняя площадка рукоятки выполнена симметричной, данный девайс все равно предназначен для правшей. Об этом говорят и специальная полочка под кисть, и дополнительная боковая кнопка под большой палец. Отклоняется рукоятка на достаточно большой угол и обладает довольно большим сопротивлением, что не позволяет ей вилять. Кроме дополнительных кнопок (всего — пять) и восьмипозиционного HAT-переключателя видов, на основании джойстика имеется еще шесть дополнительных кнопок — по три с каждой стороны основания — и довольно точный регулятор ускорения/тяги (throttle) с большим углом хода. Регулятор этот конструктивно выполнен как полноценный рычаг, который существует в некоторых комплектах в виде отдельного манипулятора на своем отдельном основании. Однако они довольно дороги, и потому в данном конкретном случае идея объединения джойстика и конструктивно правильного рычага тяги весьма неплоха.

В плане передвижений джойстик достаточно упругий, но не настолько, чтобы слабые ручонки ребенка не смогли с ним справиться. Порадовала и встроенная в девайс функция поворота рукоятки, которую в свое время использовала в своих джойстиках компания Logitech под именем TwistHandle. Для тех, кто не в курсе вопроса, поясним. Дело в том, что в некоторых играх присутствует возможность управлять килевым рулем самолета (или как эта штука там называется — в общем, тем, что на хвосте находится). Вот эта поворотная рукоятка и управляет им, что, само собой, делает игру еще более сложной, но при этом на редкость реалистичной, а значит, и более интересной. Само собой, в

Веб-камера Gembird CAM90U

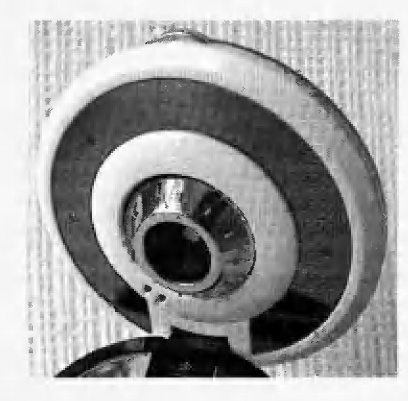
Сегодня, когда наличием домашнего компьютера уже никого не удивишь, а одним из традиционных занятий становится подключение к домашней локальной сети, коих развелось просто неисчислимое количество, среди пользовательской братии все чаще начинают возникать вопросы, напрямую связанные не с "печатным" общением и даже не с продвинутым голосовым, а с реальным видеочатом (читай — видеоконференцией). Однако у большинства либо веб-камер нет вообще, либо они, уже давно "наигравшись" с этими устройствами, вдоволь нафотографировавшись в одиночку и с друзьями, насоздавав мини-мультиков и просто насмотревшись на пытливый глазок объектива, просто забросили сей гаджет куда подальше, ибо до недавнего времени скорости отечественного dial-up-соединения были далеки от того, чтобы давать возможность даже попытаться передать более-менее приемлемую движущуюся картинку своему другу, скажем, в Америку.

Сегодня ситуация меняется в лучшую сторону. Провайдеры расширяют каналы, ADSL сулит приемлемые скорости, а отдельные локальные сети насчитывают несколько сотен юзеров с внутренней скоростью до 100 Мбит/с. С таким запасом трафика можно не только устраивать видеоконференции, но даже установить личную реал-тайм-интернет-камеру, демонстрирующую всему миру, скажем, вид за вашим окном или даже вашу личную жизнь. Если, конечно, стоимость исходящего трафика для вас не окажется слишком высокой.

Вдвойне приятно, когда веб-камера обладает не только высоким разрешением, но и симпатичным дизайном. Как, например, камера CAM90U от компании Gembird, которая вполне успешно производит более чем широкую линейку самых разнообразных USB-гаджетов.

Внешне веб-камера Gembird CAM90U выглядит очень стильно, современно и оригинально. Как такового корпуса у этого девайса нет. Это скорее целая конструкция, которая в собранном виде представляет собой цилиндр, состоящий из двух колец в середине и двух круглых плашек снизу и сверху (одна из них представляет собой основание, а другая — корпус самой камеры). Два промежуточных кольца оставляют за собой функции поддерживающих опор штатива. В итоге вся конструкция смотрится не просто необычно, но и на редкость стильно. Тем более что тыловая и лицевая части плашки с камерой симпатично оформлены зеркальными вставками, а с лицевой стороны — еще и светодиодами, которые включаются при малом освещении, правда, осветительной функции не несут.

На верхней части вышеуказанной плашки также имеется кнопка затвора, позволяющая делать мгновенные снимки без участия программного обеспечения. Правда, сохранять полученные кадры на жесткий диск все равно придется кликая на соответствующие пункты меню в окнах сервисного ПО. Вот только этого самого ПО не так много, как хотелось бы: простая программа для записи видеороликов и фотографий плюс драйвер для работы. Признаться, именно из-за бедности программного сопровождения автор этих строк не стал особенно заморачиваться и "снес" штатный софт, тем более что он малофункциональный, попробовав в работе с веб-камерой две специализированных утилиты: стандартный "оконный" NetMeeting, а также его своеобразный клон — Microsoft Portrait версии 2.3 (http://research.microsoft.com/en-us/projects/portrait/default.aspx). Последняя программа на редкость проста в настройке и работает со всеми доступными мне камерами, имеющими функцию WEB, от разных производителей. К тому же, существует версия Microsoft Portrait даже для карманных PC и смартфонов.







В это сложно поверить, но Gembird CAM90U построена на основе традиционной матрицы в 1,3 мегапикселя, с интерполяцией до пяти мегапикселей, что позволяет снимать полноценное видео с разрешением до 2560x1920 точек. Правда, частота кадров в роликах с таким разрешением не будет превышать 15 в секунду.

Конструкция штатива довольно удобная, но жесткое крепление у него отсутствует. Нет даже резиновых ножек, что есть немалое упущение. При этом камера совершенно не

Gembird JSK-421

настоящем самолете для этого предусмотрены педали. Кстати, такие педали имеются в комплектах для профессиональных виртуальных летчиков, но стоит все это оборудование дороговато.

Особенно приятной "фишкой" в данном устройстве является функция Vibration Feedback (о ней мы рассказывали уже не раз), оказавшаяся в авиасимуляторах как нельзя кстати. Думается, даже легендарный Force Feedback не смог бы конкурировать с Vibration Feedback в играх этого жанра. Приятно еще и то, что для реализации данной "фишки" вам не потребуется никаких дополнительных блоков питания. Джойстик запитывается прямо от порта USB, к которому, собственно, и подключается безо всяких переходников. Впрочем, если вы не любитель дополнительных ощущений во время управления самолетом или вертолетом, вибрацию можно просто отключить, причем глобально — с помощью выключателя на днище корпуса основания джойстика.

Что касается удобства в использовании, то в этом плане джойстик Gembird JSK-420 FightStick 3D оказался очень неплох: превосходный рычаг тяги и функция поворота рукоятки, которая у джойстиков Gembird называется Rotating Handle. Плюс, достаточное количество дополнительных кнопок, удобный дизайн рукоятки, достаточно тугие возвращающие пружины, предотвращающие "виляние" джойстика. В играх Gembird JSK-420 FightStick 3D нашелся вполне корректно, а кнопки без труда запрограммировались. В общем, проблем с гаджетом у вас наверняка не возникнет, а правильный дизайн и грамотные опции только добавляют положительных эмоций.

Единственным недостатком Gembird JSK-420 FightStick 3D можно назвать, пожалуй, лишь отсутствие каких-либо креплений к поверхности стола. Хотя бы присосок. В некоторых игровых моментах они не помешали бы. Хотя, если вы не слишком азартный игрок, их отсутствия вы можете и не заметить.

Теперь давайте взглянем на более продвинутую модель — Gembird JSK-421, которая упомянутыми присосками как раз не обделена. В первую очередь стоит сказать о дизайне. Он мало отличается от JSK-420 FightStick 3D, однако серого цвета на основании стало больше. Кроме того, дополнительные кнопки на основании (их, как и в предыдущем случае, шесть) на этот раз сгруппированы в один блок, а не разделены по двум боковым сторонам основания. А еще рычаг тяги на этот раз выполнен в более простой конструкции и уже не так похож на настоящий: просто поворотный рычажок на верхней панели основания, который способен передвигаться исключительно в горизонтальной плоскости. Не слишком правдоподобно, зато надежно и эргономично. А вот сам рычаг управления — полная копия рычага модели Gembird JSK-420. Даже сравнивать нет смысла: те же кнопки, площадка для большого пальца и полка для кисти руки. Хотя, если учесть, что оба джойстика в своих названиях модели отличаются лишь на единичку, чего-то подобного и следовало ожидать. Так же, как и в предыдущем случае, управляющая рукоятка способна поворачиваться по вертикальной оси.

Как и JSK-420, JSK-421 способен вибрировать в определенные моменты игры, и точно так же эту самую функцию можно отключить с помощью выключателя на днище основания. Стоит отметить отдельно, что Gembird JSK-421 оказался в некотором роде более устойчив, чем его "коллега". Все потому что вместо резиновых прокладок на днище имеются четыре вполне работоспособные присоски, добавляющие сцепления с поверхностью стола.

По своей стоимости на момент написания данного обзора джойстики JSK-420 FightStick 3D и Gembird JSK-421 мало отличались: 60 тысяч белорусских рублей за первый и лишь на три тысячи больше за второй. Вполне доступная и более чем оправданная цена, тем более что в плане качества исполнения и та, и другая модель если не превосходят, то уж точно не отстают от лучших и значительно более дорогих аналогов от известных брендов.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Джойстики Gembird JSK-420 FightStick 3D и Gembird JSK-421 предоставлены компанией UltraPrice

умеет поворачиваться на штативе, так как сам штатив прикреплен к корпусу камеры. Угол наклона регулируется конструкцией крепления, однако попытка производителей сделать регулировку ступенчатой привела к тому, что камера оказалась крайне капризной к высоте установки. Во всяком случае, высота моего монитора оказалась очень неудобной для любой из позиций угла наклона камеры относительно пользователя, то есть меня самого. Пришлось искать для нее более удобное место, что оказалось достаточно сложным делом, ибо сама по себе очень легкая Gembird CAM90U имеет толстый кабель с магнитным фильтром против помех. В итоге, стоит лишь случайно задеть этот кабель — и камера просто "уезжает". Проблема была решена путем приклеивания камеры к выбранной поверхности с помощью двустороннего скотча, правда, в ущерб возможности ее поворота в горизонтальной плоскости.

Помимо, собственно, глазка видеокамеры, на плашке с ней расположен довольно большой и чувствительный микрофон. Более того, без всяких дополнительных настроек он легко "подхватывается" такой распространенной программой, как Skype, что очень здорово.

Картинка достаточно яркая, а матрица практически нетребовательна к освещению. Иногда хватает света даже от экрана монитора, чтобы осветить лицо с достаточной яркостью. Впрочем, дополнительная лампочка все равно не повредит. Захват фото- и видеокадров у Gembird CAM90U удовлетворительный. При плохом освещении проявляется зернистость, которую можно немного сгладить, "поигравшись" с бегунками настроек.

Надо сказать, что, несмотря на некоторые недостатки, веб-камера Gembird CAM90U, помимо нестандартного дизайна, имеет один огромный плюс — она превосходно коммутируется с операционной системой Linux, на что сегодня способны лишь единичные экземпляры подобных устройств.

Подведем итоги. Gembird CAM90U представляет собой довольно приятное по цене и относительно богатое функционально устройство. Мелкие недочеты неискушенным пользователем будут довольно легко проигнорированы при максимальном использовании всего набора функций как самой камеры, так и соответствующего ПО.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



Клавиатура Gembird KB-9805L-R. Сама себе фонарик

В числе компьютерных пользователей и в особенности в среде игроманов немало самых настоящих "полуночников", готовых проводить время за компьютером целыми сутками. Да, в принципе, и игроманом для этого быть не обязательно. Достаточно увлечься общением в какой-либо социальной сети или заполнением странички собственного блога, интересным чатом с единомышленниками, наконец... Да вообще, можно найти кучу занятий за компьютером, светлой части суток на которые может банально не хватить. И если играть так еще более-менее реально, то набирать тексты без нормального освещения просто никак не получится, ведь даже владея методом набора вслепую иногда все-таки бросаешь взгляд на клавиши. Хорошо, если при этом в своей комнате вы находитесь в одиночестве. А если рядом с вами живет близкий человек, который ночью все-таки предпочитает спать и свет настольной лампы, мягко говоря, будет ему мешать?

Моддеры — как продвинутые, так и начинающие — уже давным-давно придумали самые разные способы для подсветки клавиатуры в темное время суток. Значительно позже, можно даже сказать, с некоторым опозданием некоторые производители компьютерных устройств ввода и аксессуаров разработали и выпустили на рынок незначительное количество разного вида мышек, геймпадов и, конечно же, клавиатур с подсветкой, однако лишь единичные экземпляры последних действительно можно было с комфортом использовать по назначению. К примеру, клавиатуру Illuminated Keyboard от компании Logitech, подсветка которой была предназначена не для того, чтобы просто украсить клавиатуру внешне, а для того, чтобы все-таки сделать ее максимально удобной в использовании в темноте.

Главным недостатком Illuminated Keyboard являлась достаточно высокая цена, чего, в принципе, и можно было ожидать от Logitech. Однако вдвое переплачивать лишь за марку во все времена были готовы далеко не многие пользователи, и потому появление на рынке не менее удобной в использовании в темноте, но значительно более доступной в плане цены клавиатуры не должно было затянуться надолго. Посему спешим представить вам как раз такой вариант — от компании Gembird.

В отличие от дорогой и сложной технически клавиатуры от Logitech, Gembird KB-9805L-R сделана в лучших традициях классического моддинга. То, на что раньше не решался ни один производитель, конструкторы из Gembird реализовали в своем гаджете: они сделали не только белые кнопки, символы на которых видны намного лучше, чем на черных клавишах, сохранив при этом черный цвет всего корпуса клавиатуры и дополнительных мультимедийных кнопок. Они сделали их из матового полупрозрачного пластика, что позволило очень просто реализовать функцию подсветки.

Меньше десятка ультраярких голубых светодиодов и все символы видны четко и контрастно даже при полном отсутствии внешнего освещения. Наоборот, оно даже скорее было бы лишним, так как в значительной степени компенсировало бы световой поток, тем самым визуально уменьшая яркость свечения клавиш.

Надо сказать, что у Gembird существует целая линейка клавиатур, способных светиться, правда, небольшая — примерно с полдесятка моделей, однако KB-9805L-R среди них, пожалуй, является самой продвинутой в мультимедийном плане. Она насчитывает целых 18 дополнительных кнопок, отвечающих за управление медиа-функциями, а также работой баузера:

1. Web Home: переход на домашнюю страницу интернет-браузера.
2. E-mail: запускает клиент E-mail, установленный по умолчанию.
3. Page Back: возвращает на предыдущую страницу браузера.
4. Page Forward: переходит на следующую страницу браузера.
5. Web Search: запускает функцию поиска в интернете.
6. Web Refresh: обновляет страницу.
7. Web Favorite: открывает папку "Избранное".
8. Web Stop: останавливает все действия на странице.
9. Media Select: запускает медиаплеер, установленный по умолчанию.
10. Volume Down: понижает уровень громкости.
11. Volume Up: повышает уровень громкости.
12. Mute: отключает звуки.
13. Media Stop: останавливает воспроизведение файла в медиаплеере.
14. Previous: переходит к предыдущей композиции.
15. Play/Pause: включает воспроизведение или ставит его на паузу.
16. Next: переходит к следующему треку.
17. My Computer: открывает папку "Мой компьютер".
18. Sleep: Переводит систему в "Спящий режим".

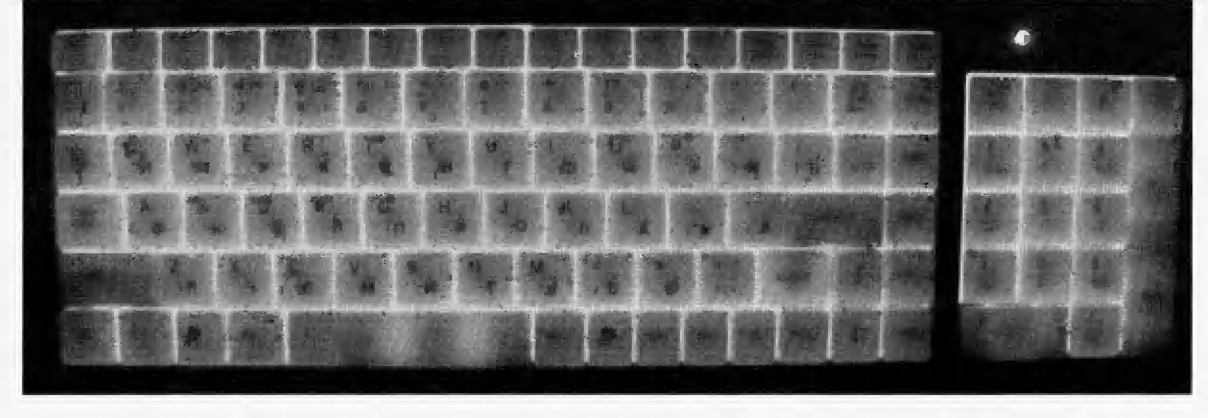
Есть, наконец, еще одна клавиша, стоящая отдельно от остальных, — On/Off, окторая включает или отключает подсветку клавиатуры.

Кстати, единственным, пожалуй, недостатком данной подсветки, впрочем, как и любой другой, является то, что в темноте подсвеченные снизу красные и черные цвета символов (соответственно, русской и латинской раскладки) превращаются в один только черный. Бороться с этим нельзя никак, остается только привыкнуть. Привыкнуть также придется к не слишком привычной для классических настольных клавиатур раскладке. Она больше напоминает ноутбучную, где клавиши управления курсором смещены влево, что приводит к уменьшению размеров кнопок Enter и правых Shift и Ctrl. Зато сохранилась полноразмерная цифровая клавиатура, которая, как вы понимаете, в огромном количестве случаев бывает просто незаменима.

Для упрощения конструкции, а значит, и для повышения надежности клавиатуры функциональные клавиши не вынесены в отдельный блок, а расположены вплотную к горизонтальным цифровым кнопкам и слегка уменьшены по высоте. Несмотря на то, что клавиатура достаточно тонкая и, казалось бы, должна обладать "ноутбучным" ходом клавиш, это не так. Кнопки ходят лишь чуть-чуть менее глубоко, чем в обычном девайсе, зато очень мягко и достаточно тихо. По заявлениям самого производителя, рабочий ресурс каждой клавиши составляет аж 10 миллионов (!) нажатий.

В общем и целом, клавиатура Gembird KB-9805L-R достаточно удобная и, несмотря на более компактную раскладку, очень хорошо подходит для повседневной работы в самых различных условиях всего лишь после некоторого привыкания. Подсветка при этом позволяет без проблем использовать ее в условиях плохой освещенности или даже при полном отсутствии света, а порт PS/2, к которому она, собственно, и подключается — сэкономить драгоценные USB-порты для других устройств.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Комиксы по Dragon Age и Army of Two

Парочку интересных книжных проектов в минувшем месяце анонсировали издательства Electronic Arts и IDW Publishing. Речь идет о комикс-сериях по мотивам игрушек Dragon Age: Origins и Army of Two. Писатель Питер Миллиган в серии графических историй по мотивам **Army of Two** познакомит нас с главными героями игровой серии, основателями частной компании Trans World Operations. Действие комиксов, объединенных названием Across the Border, разворачивается в Мексике. В основу сюжета положены события первой игры серии Army of Two.

А вот сюжет серии комиксов по **Dragon Age** пока покрыт завесой тайны. Electronic Arts лишь обмолвилась, что в работе над графическими историями задействован по крайней мере один маститый фантаст — Орсон Скотт Кард. Первый комикс по Dragon Age: Origins должен добраться до магазинов в январе 2010 года.

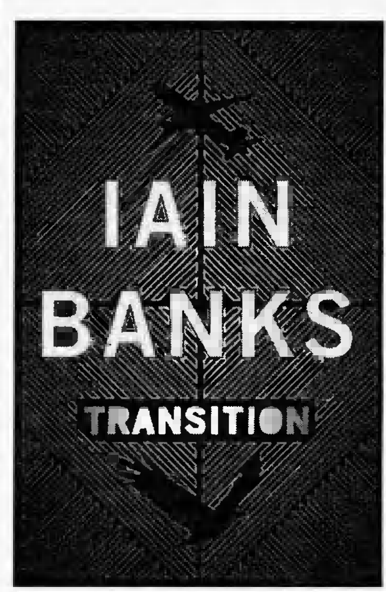
Новое достижение Джоан Роулинг

В немаленькой коллекции литературных успехов, которой обладает **Джоан Роулинг**, очередное пополнение. Всем известная "мама" Гарри Поттера стала первым лауреатом недавно основанной премии имени Ганса Христиана Андерсена. Вручение награды состоится в 2010 году в Оденсе, родном городе Андерсена. Интересно, что в городе уже есть ежегодный фестиваль имени Гарри Поттера — во время этого празднества здание городского совета превращается в магическую школу Хогвартс. Теперь понятно, почему отцы города решили присудить первую премию Андерсена именно Роулинг — как знать, возможно, писательница лично пожалует на церемонию вручения? Или, чем черт не шутит, станет почетной гостьей на одном из будущих "поттерных" фестивалей в Оденсе?

Релизы

Новый роман Скотта Экерта и Филиппа Жозе Фармера в октябре представило читающей публике издательство Subterranian. Книжка под названием **The Evil in Pemberley House** входит в цикл о Семье с Ньютоновой Пустоши и написана именно Скоттом Экертом, однако идея принадлежит Фармеру. Новое произведение — стилизация под готический ужастик, повествующая о старинном особняке с привидениями.

Свеженькой книжкой порадовал своих поклонников и Йен Бэнкс. Роман **Transition**, опубликованный издательством Orbit, рассказывает о секретной организации "Концерн", активно влезающей в дела обитателей миров, параллельных нашему. Говорят, что роман представляет собой смесь мейнстрима и серьезной научной фантастики. На русском языке книжки Бэнкса обычно публикует издательство "Эксмо".







АСТ, а чуть ранее то же "Эксмо" уже, кажется, до отказа завалили литературный рынок романами серии S.T.A.L.K.E.R. Но денег много не бывает, а потому новые книги в "сталкеровской" вселенной продолжают появляться на свет с завидной регулярностью. Выход дополнения **"Зов Припяти"** АСТ отметило одноименным сборником рассказов — под обложкой этой компиляции собралась теплая компания из двух десятков рассказов от победителей третьего литературного "сталкеровского" конкурса.

Другая новинка вселенной S.T.A.L.K.E.R. — роман **"Пуля-квант"** Алексея Бобла. Главный герой книги — молодой ученый Кирилл Войтковский, мало того что на свою беду оказавшийся в Зоне, так еще и потерявший память. Однако аннотация уверяет, что Кирилл — ключ к кому-то важному эксперименту. Амнезия, Зона, эксперименты — неслабая интрига, верно?

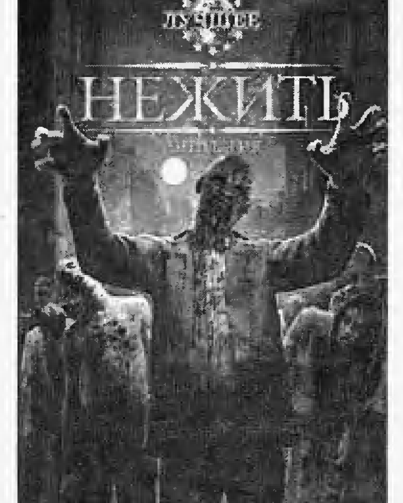
Кроме того, АСТ отметило выход на экраны ужастика **"Тело Дженнифер"** выпуском одноименного романа за авторством Одри Никсон. Так что теперь все желающие могут сыграть в "найди десять отличий" между киношным и книжным "телами" красавицы Дженнифер. Другое дело, что в книжке на красавицу Меган Фокс вряд ли посмотришь — разве что на обложке, да и то только на определенные части ее тела.

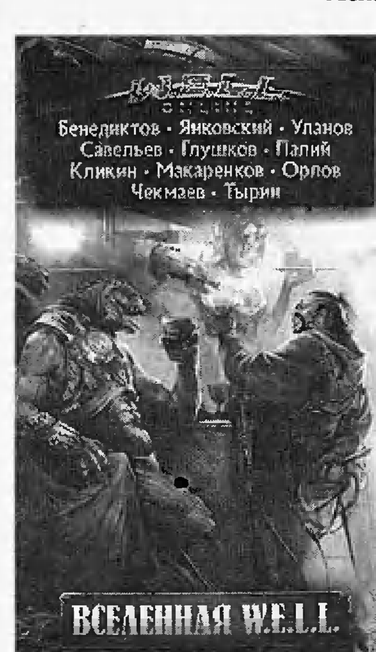
"Азбука-классика" в октябре обратила взор на японскую фантастику ужасов — в свет вышла русская версия романа Хидеюки Кикути "Ди, охотник на вампиров", по мотивам которого нарисовано одноименное популярное аниме. Действие книги разворачивается в 12090 году. Первый роман серии рассказывает о девушке Дорис Лэнг, укушенной вампиром, но не желающей ни умирать, ни превращаться в кровососа. И теперь единственная надежда Дорис — охотник на вампиров по имени Ди.

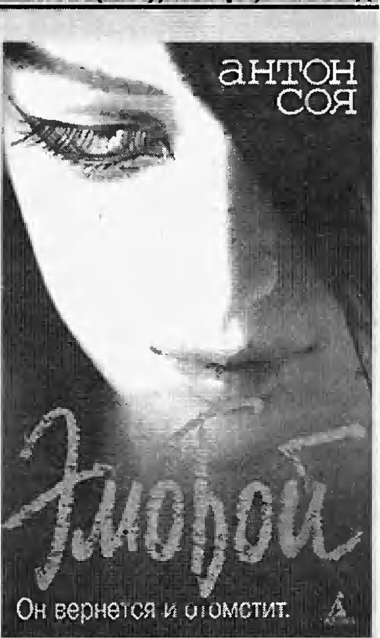
"Азбука" также пополнила серию антологий "Лучшее" сборником **"Нежить"**, посвященным, понятное дело, всяким-разным беспокойным трупам. В состав компиляции вошло свыше трех десятков рассказов от прославленных западных мастеров пера, среди которых такие корифеи, как Майкл Суэнвик, Лорел Гамильтон, Харлан Эллисон и Нил Гейман.

Другую компиляцию представило издательство "Эксмо". Под обложкой сборника **"Вселенная W.E.L.L."** читатели обнаружат произведения Антона Орлова, Романа Глушкова, Дмитрия Янковского и других современных российских писателей-фантастов. Действие всех рассказов, вошедших в компиляцию, разворачивается в мире компьютерной игры W.E.L.L. Online. Как утверждает аннотация, во вселенной W.E.L.L. технический прогресс напрямую связан с магией, а привычные каждому современному человеку предметы соседствуют с элементами фэнтези.

AlexS







Эмобой

***Книга:** Антон Соя, "Эмобой"*
***Издание:** "Азбука-классика", твердый переплет, 288 стр., 2008 год*

Уже в аннотации к роману творение Антона Сои сравнивается с легендарным фильмом "Ворон" Алекса Пройаса. Что ж, поклонники "Ворона" наверняка будут разочарованы: "Эмобой" — лишь блеклая пародия на великолепную кинокартину. И не только на нее: в своей книге Антон Соя умудрился передать пламенные приветы еще и японским мультяшкам, и "Алисе в стране чудес" Льюиса Кэрролла.

История Эмобоя — это прежде всего рассказ о двух влюбленных, спортивном парне Егоре и эмо-девочке Китти. Защищая Китти от напавшей на нее банды "плохишей"-антиэмо, Егор умирает страшной смертью, получив в лицо струю пламени. Как и в "Вороне", в "Эмобое" смерть становится лишь началом истории. Погибнув, Егор попадает в весьма странный и загадочный эмомир. Здесь его все считают принцем, именуют Эмобоем, появление которого давно предсказано в древних пророчествах. Дескать, Эгору, как теперь называют нашего героя, предстоит спасти от некоей страшной угрозы сразу два мира — мир эмо и наш, реальный мир, в котором Егор — уже хладный труп.

Завязка вроде вполне неплохая, но как только читатель втягивается в сюрреалистическую карусель событий "Эмобоя" — книга начинает выкидывать такие фортели, что просто диву даешься. Номер раз: нам, оказывается, жестоко соврали, и "Эмобой" — ни разу не новый "Ворон". Безжалостный мститель-эмо уничтожает своих врагов чересчур поклоунски, несерьезно. А покончив с парой "шестерок", вдруг наполняется жалостью непосредственно к главному убийце и отпускает его на все четыре стороны (эмо-корни дают о себе знать?). В такие моменты кажется, что автор просто издевается над читателями.

Набор персонажей также слишком несерьезный для жесткого, трагического боевика. В числе героев книги — говорящий кот, толстый и донельзя саркастичный клоун, огромная королева-бабочка и другие обитатели эмомира, большая часть из которых — либо говорящие разумные куклы, либо плюшевые мишки. Ну а трагедию несчастливой любви автору передать вовсе не удалось — в самом деле, так ли уж любил Китти Егор, если после смерти изменяет ей направо и налево с подвернувшимися под руку милыми куколками?

И наконец, еще один, самый главный недостаток книги — написана она из рук вон плохо. Сюжет, напоминающий галлюцинацию наркомана, это уже само по себе серьезное испытание для читателя, а когда при таком "счастье" еще и приходится продираться сквозь легионы громоздких предложений и ходульных персонажей — увольте. И все ради концовки, которая пуста и неожиданна, но сама по себе — недостаточное основание для того, чтобы терпеть такие мучения. Уж лучше в сотый раз пересмотреть первого "Ворона" вместо того, чтобы тратить деньги на эту глупую поделку.

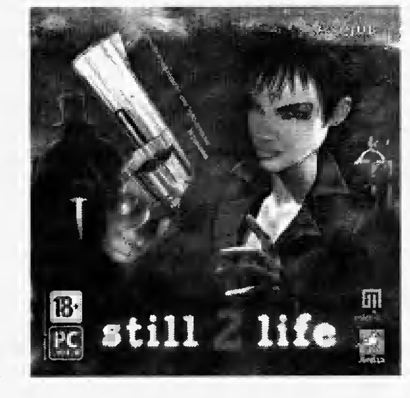
AlexS

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Still Life 2

***Название локализации:** Still Life 2*
***Разработчик:** GameCo Studios*
***Локализатор/издатель:** Акелла*
***Количество дисков в локализованной версии:** 1 DVD*

Still Life 2 — игра, которую можно смело назвать одним из лучших квестов 2009 года наравне с A Vampyre Story и лучшим нуар-квестом вообще. Да, сменилась команда разработчиков. Как результат, игра слегка потеряла в атмосфере, но это не помешало ей понравиться как фанатам первой части, так и простым любителям адвенчур. В целом, Still Life 2 — чрезвычайно мощная игра с отличным сюжетом, великолепной музыкой и поразительной реалистичностью действа, в которую обязательно стоит сыграть.



Атмосфере в этом проекте отведена очень важная роль, и поэтому были серьезные опасения насчет его русской версии: ведь вы все знаете, как легко некачественный перевод может разрушить эту тонкую материю. К счастью, российский издатель Still Life 2, компания "Акелла", подошел к делу со всей ответственностью. Игра переведена без малого идеально. Тонны тонн текста — а это многочисленные диалоги и разного рода надписи — полностью переработаны. Все переведено очень "жизненно", не было замечено никаких грамматических или орфографических ошибок.

Также очень радует, что "акелловцы" проделали очень большую работу и над голосами персонажей. Все диалоги полностью переозвучены, причем на очень высоком уровне. Слышно, что актеры не просто читают по бумажке, отрабатывая деньги. Голоса удачно подобраны в соответствии с характерами героев. Иногда даже кажется, что русская версия звучит гораздо лучше оригинальной английской. В целом, очень хорошо.

Подводя черту, можно смело заявить, что мы имеем практически образцовую локализацию отличной игры. Однозначный must have для всех фанатов. Эх, если бы такие локализации выходили бы почаще...

Оценка игры: 8.4
Оценка локализации: 9.5

Алексей Апанасевич

НОВОСТИ КИНО

Долгое растягивание резины слухов о столь долгожданном фанатами **триквеле "Людей в черном"**, похоже, скоро закончится. Как сообщили представители мастерской **Columbia Pictures**, к созданию сценария будущего фильма будет привлечен **Итан Коэн**, автор "Мадагаскара 2" и прошлогодних "Солдат неудачи". Желания участвовать в проекте звезд из прошлых частей франшизы — **Томми Ли Джонса** и **Уилла Смита** — пока не поступало, но, думается, это всего лишь вопрос времени и размеров причитающихся актерам гонораров. А посему студия уже запланировала начало съемок на начало 2010 года, приблизительно после зимних праздников.

Резиденты журнала Empire призвали к ответу **Ридли Скотта**, расспросив его насчет **приквела "Чужого"**. Режиссер оказался не очень разговорчив, сообщив только пару интересных фактов: *"Мы теперь знаем общий маршрут истории, сценарий принял законченную форму, и скоро я смогу прочитать его уже на бумаге. Время действия приквела — заметно раньше первого фильма. Достаточно сложно подвести точную дату под "Чужого", но если представить, что Рипли впервые встречается с монстром в конце нашего столетия, то сюжет приквела разворачивается за 30 лет до "Чужого". Честно говоря, идея сиквела меня никогда не привлекала, а вот приквел очень даже интересует. С удовольствием жду начала работ"*. Также маэстро пообещал больше внимания уделить в фильме людям и их отношениям, нежели пришельцам.

Кеннет Брана, автор грядущего кинокомикса о скандинавском боге Торе, похоже, закончил набор актеров в свой проект. Как известно, на роль главного героя был назначен **Крис Хемсворт**, сыгравший в недавнем "Звездном пути", а участь сыграть его брата и по совместительству главного врага Локи выпала на долю **Тому Хиддлстону**. Возлюбленной Тора стала **Натали Портман**. Оставалось пустующим только место **бога Одина**, которое, по слухам, должен был занять **Роберт Де Ниро**. В итоге, слухи оказались просто слухами, а роль досталась **Энтони Хопкинсу** ("Молчание ягнят", "На грани"). Релиз фильма намечен на 20 мая 2011 года.

Режиссер **Джордж Миллер** предложил главную женскую роль в четвертой части **"Безумного Макса" Шарлиз Терон**. И получил согласие актрисы. **Мел Гибсон**, правда, отказался в очередной раз вжиться в образ бывшего полицейского Макса Рокатански, и его пост главного героя перешел к британскому актеру **Тому Харди**, засветившемуся в лентах Криса Нолана и Гая Ричи. Сюжет фильма будет разворачиваться сразу же после окончания событий "Безумного Макса 3". Съемки начнутся уже летом следующего года и пройдут, по всей видимости, в Австралии.

Студия Paramount Pictures недавно приобрела права на съемку **сиквела "Паранормального явления"**. Появившийся давеча в прокате мистический триллер, на производство которого было затрачено всего 15 тысяч долларов, успел уже собрать более 70 миллионов только у себя на родине. Сюжет фильма рассказывает о супружеской паре, установившей в своей спальне видеокамеру с целью выследить проявления потусторонних сил. Как заявил **глава Paramount Брэд Грей**, покупка обошлась всего в 300 тысяч, когда как на рекламу было затрачено порядка 10 миллионов. Подобная занимательная арифметика может принести правообладателям "Паранормального явления" неплохие дивиденды — студия получила возможность проката будущей ленты как в США, так и по всему миру.

Автор нашумевшего нынешним летом фильма "Район №9" **Нил Бломкамп** занялся работой над **очередным проектом фантастической тематики**. Его основой послужит графический роман, который режиссер сам и написал. Продюсировать съемки будет уже не Питер Джексон, а **студия Media Rights Capital**, предоставившая режиссеру бюджет значительно больше 30 млн. долларов и столь манящую свободу действий. Бломкамп оказался доволен таким положением дел: *"MRC разрешает мне снять фильм, который я хочу снять, и сейчас это самое важное. Надеюсь, он получится коммерческим, но на самом деле это очень необычный проект, поскольку он целиком и полностью мой. "Район №9" был другим. Тогда я учился процессу, находясь под крылышком Питера Джексона. Он все контролировал, но при этом я снимал сам, и это было здорово!"*. Режиссер уже приступил к написанию сценария, контролируя параллельно еще и разработку спецэффектов. Такой скрупулезный надзор над съемками позволит, по мнению режиссера, значительно минимизировать материальные затраты. *"Сюжет оригинальный, я сам его придумал. Действие происходит на другой планете. И он очень жестокий. Очень. Я не заинтересован в съемке дорогостоящих фильмов. Надеюсь, что у меня получится уникальный проект, во многом отражающий меня"*. Причины не верить Бломкампу есть только у непроходимых пессимистов.

Сразу три известнейших голливудских актера претендуют на главную роль в **байопике о творческом пути Фрэнка Синатры**. Купив у Фила Олдена Робинсона сценарий под недвусмысленным названием "Синатра", **студия Universal** нашла постановщика картины: **Мартин Скорсезе** согласился приступить к съемкам, предложив на роль музыкальной легенды своего любимчика **Леонардо Ди Каприо**. В то время как студия настаивала на кандидатуре **Джонни Деппа**, а родственники певца предложили свой вариант — **Джорджа Клуни**. Победителем возникшего "конкурса" на роль певца блоггеры уже прочат Клуни, поскольку у Деппа вряд ли найдется свободное время для съемок, а Ди Каприо, мягко говоря, не подходит типажом.

Решив не испытывать судьбу и свои физиологические возможности, **Питер Берг** отказался от возможности экранизировать фантастический роман Фрэнка Герберта **"Дюна"**. Такой поворот событий, впрочем, никак не сказался на судьбе проекта — студия Paramount уже нашла кандидатов на кресло режиссера ленты. Ими стали **Нил Маршалл** и **Нил Бломкамп**. Самым важным для продюсеров является непосредственно финансовая осторожность постановщика — за пределы 175 млн. долларов выходить ну никак нельзя. Бломкамп оказался занят своим новым проектом — и внимание студийных боссов переключилось исключительно на Маршалла, у которого опыта работы с подобными полномасштабными проектами кот наплакал. Этот факт, однако, нисколько не смутил "парамаунтовцев" — и режиссеру был отправлен вариант сценария картины.

Тарас Тарналицкий



ВР-ПАРАД

PC–ИГРЫ

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1		-	Resident Evil 5	61
2		-	Batman: Arkham Asylum	60
3	↓	2	Wolfenstein	44
4		-	Need for Speed: Shift	43
5	→	7	Anno 1404	29
6	→	1	Call of Juarez: Bound in Blood	28
7-9		8	Red Faction: Guerrilla	27
7-9	→	4	Overlord 2	27
7-9		-	F.E.A.R. 2: Reborn	27
10-11	→	6	Street Fighter 4	24
10-11	↑	13	inFamous	24
12		-	Sacred 2: Ice & Blood	19
13	↑	15-16	Trine	17
14		-	Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim	16
15		-	AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! — A Reckless Disregard for Gravity	13
16-17	↑	21-23	Hearts of Iron 3	12
16-17	↓	10-12	Divinity 2: Ego Draconis	12
18-19		-	Order of War. Освобождение	11
18-19	→	10-12	Bionic Commando	11
20-21		-	Mini Ninjas	9
20-21		-	Section 8	9
22-23	→	21-23	Harry Potter and the Half-Blood Prince	8
22-23		-	Черные бушлаты	8
24-26	→	17-19	Fallout 3: Point Lookout	7
24-26	→	27-29	Spore: Galactic Adventures	7
24-26	↓	20	Fallout 3: Mothership Zeta	7
27-29	↑	33	East India Company	6
27-29	→	25	FUEL	6
27-29		-	Watchmen: The End Is Nigh Part 2	6
30	→	27-29	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	5
31-32	→	27-29	Transformers: Revenge of the Fallen – The Game	4
31-32	→	26	Killing Floor	4
33	↓	32	G-Force	3
34		-	Runes of Magic	1
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО				226

КИНО

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1		1	Район №9	81
2		-	Бесславные ублюдки	51
3	↑	5	Бросок кобры	50
4	→	3	Ледниковый период 3: Эра динозавров	45
5		-	Джонни Д.	39
6		-	Суррогаты	38
7		-	Геймер	31
8	↑	11	Миссия Дарвина	19
9	→	9	Ночь в музее 2	14
10	→	8	Антихрист	9
11	→	10	Джонни – Бешеный Пес	8
12	→	12	Битва за планету Терра	6
13		13	Кислород	5
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО				191

→ — исключается из хит-парада
↓ — спускается
↑ — поднимается
— — новинка хит-парада

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд игры и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за одну или несколько позиций, но только один раз. Важен каждый голос!

КАРМАННЫЕ ИГРЫ

Во что поиграть на PSP

Если у вас есть PlayStation Portable или вы планируете ее купить и при этом совершенно не ориентируетесь в играх для карманной консоли от Sony, в этом материале мы расскажем вам о десятке проектов для названной платформы, игнорировать которые — преступление. Подборка включает в себя как довольно новые продукты, так и вышедшие пару лет назад — чтобы вы смогли наверстать упущенное, если приобрели PSP совсем недавно или никогда не слышали об играх, о которых прямо сейчас и пойдет речь.

God of War: Chains of Olympus

Жанр: *слэшер*
Разработчик: *Ready at Dawn Studios*
Издатель: *Sony Computer Entertainment*

История спартанского героя Кратоса, который хотел стать великим полководцем и попросил помощи у бога войны, полна интриг и предательств. Грозный Арес не смог обделить вниманием такого славного воина и подарил ему великую силу и два магических цепных меча, выкованных самим Гефестом. Но не по доброте душевной бога войны был одарен Кратос — долгие годы должен он был служить Аресу. И чтобы окончательно разорвать все связи с прошлой жизнью спартанца, грозный бог приказал ему убить жену и дочь. Одурманенный Кратос исполнил жестокое поручение и, увидев сотворенное злодеяние, глубокую обиду затаил на бога войны и пообещал ему неминуемую погибель от рук своих. И потом, обретя новых союзников, спартанец жестоко отомстил коварному Аресу, низвергнув его в пучину Тартара.

Однако сегодняшний рассказ не о жестокости и возмездии, а о великой жертве Кратоса во имя рода людского. Еще до того как спартанец начал свой поход против бога войны, он должен был пройти суровое испытание. Гелиос, небесное светило, был похищен коварным титаном Атласом, и весь мир ожидала неминуемая гибель от холода и тьмы. Отважный Кратос отправился на поиски бога Солнца в царство Персефоны — повелительницы мертвых. Если бы он только знал, какой тяжелый выбор придется ему сделать в тех краях...

Перерезанные шеи, разрубленные напополам тела и выколотые глаза — право, God of War имеет право величать себя самым жестоким слэшером во вселенной. Если пафосные сосунки в красных плащах строят из себя суровых бойцов, поедая чертовски брутальное клубничное мороженое, то спартанец Кратос уже одним своим видом показывает, что с ним шутить не стоит. Этот здоровенный полуголый мужик особо жестоким образом прорубается через толпы врагов, сметая всех на своем пути — людей, демонов, богов и даже титанов. Бешеная динамика, легкость в управлении, нетривиальная прокачка и, что самое главное, никакой готики с аниме. God of War — поистине одна из лучших игровых серий для прошлого поколения консолей.

...Которая была на удивление качественно продолжена на PSP. Игроделы добились, кажется, невозможного: приквел, разработанный для портативной консоли, выглядит ничуть не хуже второй части для PS2. Отменная детализация и шикарные спецэффекты — оказывается, PSP вполне способна на такое. Плюс ко всему, разработчики немного переделали управление с учетом специфики портативной консоли, поэтому Chains of Olympus играется легко и непринужденно. В общем, обладатели PSP просто не имеют права пропускать один из лучших проектов для своей электронной игрушки.

Оценка: 9.5

Вывод: Веселое и интересное интерактивное рубилово в древнегреческих декорациях с легкими вкраплениями все той же древнегреческой мифологии.



Need for Speed: ProStreet

Жанр: *рейсинг*
Издатель: *EA Games*
Разработчик: *EA Games*

Раз в десять-двенадцать месяцев монструозная игрокузница EA выбрасывает на рынок новую часть Need for Speed — чаще всего с минимумом нововведений. Что-то улучшается, что-то ухудшается, что-то обрезается, но факт остается фактом: жадные издатели год за годом подсовывают нам практически одно и то же. Но не в этот раз. Хотя на первый взгляд ничего сверхъестественного: добавились новые авто, новые детали, новые соревнования — однако это не самое главное. Новость номер один: как вы помните, в ProStreet Need for Speed перестала быть насквозь аркадным автосимулятором. Теперь — пусть и носятся тачки так же быстро, пусть и соперники так же злы — все по-другому. Эта игра больше не те адреналиновые покатушки на авто с литьем и неоновой подсветкой, когда можно было входить в повороты на огромных скоростях, тараня стенки и противников. Need for Speed стала серьезнее: ограждения были отодвинуты от края трассы, машины обзавелись системой повреждений и стали ездить чуть более реалистично, очень сильно поменялась физическая модель и структура всех трасс.



И только музыка напоминает о драйве прошлых частей, хотя плейлист состоит в основном из одной лишь "электроники". Впрочем, все композиции органично вписываются в атмосферу профессиональных стритрейсерских соревнований. Никуда не делся EA Trax, через который можно слушать музыку с карточки во время игры, так что фаны рэпа, метала и прочего, вам, как говорится, и карты в руки. Выглядит ProStreet получше, чем предки: добротно прорисованные и достаточно неплохо детализированные машины, хорошие спецэффекты и никаких кислотных красок. Конечно, графика звезд с неба не хватает, но игра с легкостью может дать фору многим автосимуляторам для PSP.

Оценка: 8.0

Вывод: Need for Speed усложнилась, заматерела, повзрослела, но отнюдь не стала хуже или скучнее. Просто на ProStreet надо смотреть под другим углом, тогда быстро привыкнете.

Patapon

Жанр: *RTS с непрямым управлением*
Разработчик: *Sony Computer Entertainment*
Издатель: *Sony Computer Entertainment*

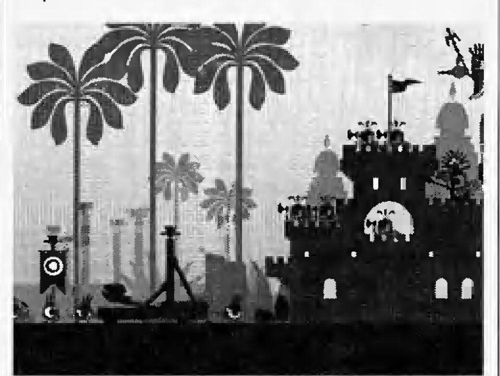
Реалтаймовые стратегии — редкий гость на PSP. Настолько редкий, что в ассортименте игр насчитывается всего несколько представителей данного жанра. Но зато каких! Выход того же Patapon был подобен термоядерному взрыву — естественно, от разработчиков LocoRoco ожидали чего-то сногсшибательного, но в этот раз парни прыгнули выше головы.

Итак, перед нами RTS с достаточно необычным управлением, в некотором роде даже уникальным. Прямой контроль над юнитами отсутствует полностью, вы управляете всей армией сразу, выбивая мелодии при помощи четырех тамтамов (PATA, PON, CHAKA, DON), "повешенных" на определенные кнопки консоли. Щелкаете PATA-PATA-PATA-PON — и ваша маленькая армия начинает двигаться вперед, навстречу опасности и приключениям. Добравшись до позиций врага, отбиваете PON-PON-PATA-PON — и ваши смельчаки яростно устремляются в атаку, не жалея себя. А если противник оказывается очень большим, толстым и сильным, быстренько командуете CHAKA-CHAKA-PATA-PON, а бойцы тем временем выстраиваются в защитную формацию и храбро сражаются за свои жизни. Однако недостаточно просто колотить по тамтамам, важно придерживаться ритма. Собьетесь — и дело полетит ко всем чертям: атака накроется медным тазом, а несколько воинов отправятся в мир вечной охоты. Но, если будете все делать правильно, бойцы со временем войдут в раж: начнут улюлюкать, подпевать вам в такт и одновременно показывать противникам маму Кузи и места зимовки ракообразных. А на экране в это время будет твориться настоящий беспредел: ваши парни будут сломя голову нестись на врага, пускать вдогонку тучи стрел и копий, умело прикрывать щитами тылы и бешено вколачивать противников в землю огромными топорами. Ну, или мечами. Или булавами. Каждого бойца можно вооружить острой тяжелой железякой и приодеть по последней военной моде — на выбор большое количество разнообразных средств уничтожения и индивидуальной защиты. Все это богатство добывается прямо на поле боя или покупается в местных "магазинах", представляющих собой живые неодушевленные предметы (дерево, гора), которые требуют повторить напеваемый ими простенький мотивчик. Получится — будет вам счастье, ну а на нет и суда нет.

С технологической точки зрения Patapon точно так же великолепен, как и с геймплейной. Конечно же, можно отругать разработчиков за удручающие два измерения, но не будем этого делать. Ну и что, что игра двухмерная: если геймдизайнеры — гениальные люди, которые могут сделать проект симпатичным при помощи 2D, то почему бы и нет. Поэтому, несмотря на технологическую отсталость, игра выглядит милой и пушистой детской забавой, однако на дисплеях PSP день за днем сражаются и умирают десятки великих воинов. И только от вас зависит, выживет и прославится племя патапонов или сгинет в пучине вечности, вымрет, не оставив наследия будущим поколениям.

Оценка: 10.0

Вывод: Сумасшедшая музыкальная трактовка жанра RTS. Второй такой нет в целом мире.



Syphon Filter: Logan's Shadow

Жанр: *TPS*
Разработчик: *Sony Bend*
Издатель: *Sony Computer Entertainment*

Соединенные Штаты Америки и демократия снова в опасности. Арабские экстремисты под предводительством харизматичного лидера Битара атаковали американский военный корабль и захватили особо ценный груз огромной разрушительной силы. Особому агенту Логану из особого разведывательного управления по разрешению особых конфликтов поручено остановить террористов и вернуть украденное устройство. Однако ситуация с самого начала складывается не лучшим образом: давняя боевая подруга Логана оказывается по уши замешанной в этой истории, и теперь шпионом руководит уже личный интерес.

Итак, перед нами отличная B-movie game. Про американского супермегаспецагента, секющего по всей планете вечное, доброе, светлое, про ненормальных политиканов, подозревающих в измене чуть ли не самого президента США и мечтающих разнести полмира ковровыми бомбардировками, про злобных арабских террористов и жестокую russkuiu armiu. Последней в Logan's Shadow отведена ключевая роль: большую часть игры мы будем воевать именно со specnazom, так как Россия в мире Syphon Filter является одним из основных агрессоров, посягающих на свободу и независимость граждан планеты Земля. Русские, как принято во всех трэшевых боевиках конца прошлого века, разговаривают по-русски со смешным акцентом. Сама страна мужиков и медведей по колено завалена снегом, тюремщики одеты в форму сержанта милиции и на голове носят непременные ушанки, а солдаты пестрят выражениями типа "Он здиесь!" и "Обходы с львого! Акрыожай!".

Но все это не имеет абсолютно никакого значения, потому что в Syphon Filter: Logan's Shadow действительно интересно играть. Все уровни грамотно смоделированы и четко продуманы, а миссия на затонувшем корабле (перевернутом вверх дном!) и побег из русской тюрьмы вообще чуть ли не шедевральны по своей постановке и дизайну. Сам процесс игры — эдакий коктейль из Gears of War и Splinter Cell. От первого досталась динамика, стрельба из-за укрытий и восстанавливающееся здоровье, а от второго — арсенал и некоторые приемчики. И, что самое важное, все шпионские штуковины в Logan's Shadow используются часто и по назначению. Если, к примеру, в том же Splinter Cell вы редко включали тепловизор, то здесь это по-настоящему ценный девайс, повышающий выживаемость во время снежной бури или в задымленных помещениях. Ну а динамика боев, искусственный интеллект, который тоже умеет прятаться за ящиками и швыряться гранатами вслепую, а также разнообразие игрового контента превращают Syphon Filter: Logan's Shadow в одну из лучших игрушек для вашей PSP.

Оценка: 8.5

Вывод: Отличный шпионский боевик с родовыми особенностями двух абсолютно разных экшенов от третьего лица. Бредовый сюжет с плохими russkimi прилагается.

Tekken: Dark Resurrection

Жанр: *файтинг*
Разработчик: *Namco*
Издатель: *Namco*

Серия Tekken всегда была известна своими умопомрачительными боями и пальцеломающим управлением — не каждый товарищ отобьет за две секунды комбо длиной в пятнадцать нажатий. Когда была анонсирована специальная версия этого замечательного файтинга для PSP, фанаты просто завопили от радости и наполнили официальные форумы пожеланиями и предложениями. Сначала Tekken: Dark Resurrection позиционировался как простой перенос Tekken 5 на портативную систему PSP. Однако в итоге игра получилась чем-то большим, чем обыкновенный порт. Была до-







бавлена возможность сражения через Wi-Fi, появились новые бойцы, арены, режимы, турниры и другие уникальные нововведения. И в итоге мы получили просто чертовски увлекательный файтинг.

Плюс ко всему, и техническое исполнение на отличном уровне. Выглядит Tekken: Dark Resurrection просто поразительно, даже удивляешься возможностям своей карманной консоли: высокодетализированные модели бойцов, вылизанные до блеска арены, шикарная анимация и крутые спецэффекты. Звук — под стать графике: все эти хрусты, стуки, крики, мягко говоря, впечатляют. А саундтрек практически идеально вписывается в атмосферу игры — схватки сопровождаются яркими драйвовыми мотивами, под которые очень весело впечатывать кого-либо в асфальт. В общем, любителям набить виртуальные фейсы посвящается. Не проходите мимо — такие гости на PSP заглядывают редко.

Оценка: 9.0

Вывод: Отличнейший файтинг и одновременно одна из лучших игр для PSP. Пропускать строго не рекомендуется.

Grand Theft Auto: Vice City Stories

Жанр: *TPS*
Разработчик: *Rockstar Leeds*
Издатель: *Rockstar Games*

Запустив Vice City Stories впервые, поначалу не веришь, что будешь играть в полноценную GTA. Но нет: на маленьких экранах PSP разворачивается по-настоящему масштабное действо, достойное собратьев на PS2 и PC. А если по существу, то эта игра — все тот же Vice City с ухудшенной графикой (что почти незаметно из-за маленьких размеров дисплея консоли), другим управлением и абсолютно новым сюжетом. Тот же уровень качества и разнообразия, те же шикарные видеоролики и запоминающиеся герои — найдите, что называется, десять отличий.

Но отличия все же есть. Первое: главный герой теперь не отмороженный на всю голову бандюган, а вполне нормальный человек. Виктор Вэнс, брат Лэнса Вэнса из оригинальной игры, отслужил в армии и был переведен контрактником на военную базу Vice City. Но он оказался втянут в несколько липких дел наркотического характера, после чего был с позором выставлен за армейские ворота. Карманы пусты, деньги нужны — самое время заняться бизнесом. Естественно, незаконным, ибо денег надо много и срочно. Вот так медленно мы подошли ко второму серьезному отличию — возможности построить свою преступную империю. По геймплею это немного напоминает войны банд в San Andreas, но если там шла война за территорию, то здесь синдикаты сражаются за сферы влияния. По городу разбросаны десятки незаконных предприятий: точки продажи наркотиков, бордели, притоны рэкетиров, склады контрабанды, офисы скупщиков краденого и базы для грабежей. Каждое здание принадлежит какому-либо синдикату (байкеры, латиносы и мафия) или просто выставлено на продажу. Купив его или отняв у конкурентов, вы можете или дальше развивать бизнес, или построить новый. Однако синдикаты не будут тупо сидеть и смотреть, как наглый чернокожий отнимает у них лакомые кусочки — любой нормальный бизнесмен захочет вернуть утерянные инвестиции. Поэтому за империей необходимо присматривать, если, конечно, вы не хотите расстаться с парочкой прибыльных предприятий. Каждый вид бизнеса (их всего шесть, как мы помним) предложит несколько оригинальных заданий вроде продаж наркотиков, краж автомобилей и выбивания денег из беспомощных владельцев магазинов.

В остальном же это старая добрая GTA: Vice City с неоном, пляжами, кубинцами и гаитянами. Автопарк остался прежним, разработчики добавили лишь гидроцикл и самолет (не амфибию) — по ощущениям и управлению транспорт совсем не изменился. Да и сама по себе игра — возвращение в далекий 2002-ой, в хорошем смысле этого слова. Поверьте, разъезжать на кабриолете по Vice City все так же интересно, но теперь вы можете делать это во время реальных путешествий.

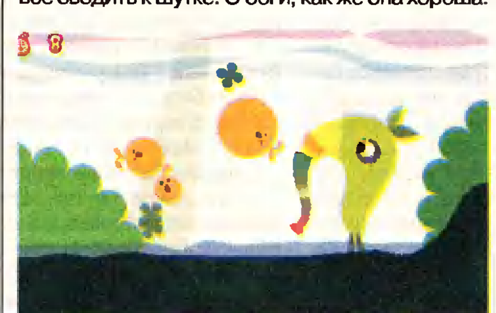
Оценка: 9.0

Вывод: "Карманная" версия любимой игры, улучшенная и дополненная.

LocoRoco 2

Жанр: *платформер*
Разработчик: *Sony Computer Entertainment Japan*
Издатель: *Sony Computer Entertainment*

Мое персональное сумасшествие. Шизофренический бред, разбавленный детскими фантазиями и галлюциногенными препаратами. Полет Валькирии в царстве гениального геймдизайна. Когда все рецепторы на взводе, когда все мышцы напряжены до предела, а кости тверды, как сталь, когда все железы вырабатывают литры всякой нужной гадости, а кровь непокорным горным потоком бурлит по венам и артериям и, наконец, когда сердце готово прорваться через грудную клетку, как новорожденный детеныш Чужого, — знайте, вы влюблены. В ее простоту и непринужденность, в ее отменное чувство юмора, в ее божественную, но одновременно не вычурную красоту. Вы без ума от ее взгляда, от звука ее голоса, от ее плавной и грациозной походки, от ее манеры все сводить к шутке. О боги, как же она хороша!



Нет, не подумайте, что пациент сошел с ума (хотя, наверное, так и есть). И ежу понятно, что она не идеальна, что у каждого есть свои тараканы в голове, ведь люди, по сути, одинаковы. Однако волшебство не выдумка — сами вспомните себя в похожих случаях. Даже в те очень редкие моменты, когда вам становилось скучно с ней, вы находили все новые и новые положительные черты, новые совместные увлечения, новую ее. Без особых усилий, вот просто так. Поэтому не возникало никаких сомнений, что вы созданы друг для друга. Так и сейчас, наверное, вы не представляете себя с другой, а ее — с другим. Эта красавица просто обязана была оказаться в ваших крепких объятиях, в ваших цепких руках, а не прозябать перед телевизором дома или экраном ноутбука в офисе.

Однако, к сожалению, все хорошее быстро заканчивается — и это аксиома, не требующая доказательств, тем более что доказательства рациональны сами по себе, что прямо противоположно чувствам. Иногда даже не успеваешь оглянуться, направить взор от грядущего к прекрасному совместному прошлому. И вот уже финал наступает, без сомнения, кульминационный, грандиозный и эпический — квинтэссенция отношений, после которой и определяется дальнейшая жизнь. Либо расставание, либо кольца, клятвы и вальс Мендельсона в качестве саундтрека. Иногда даже радуешься, что первое. Хоть и часто потом скучаешь по ней.

Оценка: 10.0

Вывод: Гениальный платформер с психически неуравновешенным игровым процессом.

Midnight Club: L.A. Remix

Жанр: *аркадные гонки*
Разработчик: *Rockstar London*
Издатель: *Rockstar Games*

Ради быстрой прибыли можно пойти на неоднозначные шаги и все равно опростоволоситься, хоть и не на глазах у всех. Need for Speed: Underground и последующие стритрейсерские детеныши Electronic Arts позаимствовали у серии Midnight Club множество замечательных идей — от стиля и физики до тюнинга и полуголых девиц на заднем плане. Никто никого ни в чем не обвиняет, потому что отец-основатель всегда был на голову выше наглого новичка. И если бы Midnight Club 3: DUB Edition в свое время вышел на PC, а не только на консолях прошлого поколения, то Need for Speed утонула бы в пучине забвения.

Midnight Club: L.A. Remix — по идее, римейк третьей части для консолей нового поколения, с новой графикой и физикой, но немного урезанный в содержательном плане. Естественно, ушлые издатели потрудились порадовать не только счастливчиков с геймпадами, но и владельцев PSP. И заметьте, у них получилось (у Rockstar крайне редко что-то не получается). Не сказать, что все идеально, но определенный шарм у игрушки есть. И если "братец" для Xbox 360 и PS3 целиком построен на "моторчике" GTA 4, чем и выезжает в высшую лигу, то с младшеньким не так все славно, как кажется на первый взгляд. За технологическую основу взят движок Midnight Club 3: DUB Edition аж 2005-го года выпуска, естественно, нехило перекроенный и доработанный — удар держит стабильно, хоть пара промахов и имеется. Некоторые болиды — а здесь они все сплошь лицензированные торговые марки реально существующих автоконцернов — на дороге ведут себя как сковородки на колесиках — чувство езды нулевое. Но это лишь занудные придирки, так как все основные плюсы серии на месте: отлично проработанный тюнинг, человеческая система заездов, свободное перемещение по городу и классовые трюки. Они вместе с красивой картинкой и потрясающим саундтреком превращают Midnight Club: L.A. Remix в одну из самых лучших аркадных гонок на PSP.

Оценка: 9.5

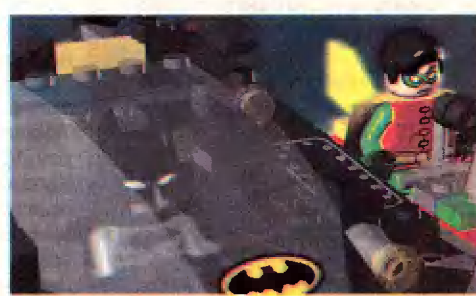
Вывод: Неназваный король стрирейсерских аркадных гонок для PSP во втором пришествии.

LEGO Batman: The Game

Жанр: *платформер*
Разработчик: *Traveller's Tales*
Издатель: *Warner Bros. Interactive Entertainment*

Перед нами уже в который раз типичный пример "деньгодобывающего" порта неплохой игры, но на этот раз ничего не потерявшей при переносе. То есть практически совсем: только графика похуже будет, чем в аналогах для "взрослых" игровых платформ. В остальном же это те самые LEGO-приключения LEGO-Бэтмена в формате PSP.

Игровая механика ни на йоту не изменилась: LEGO Batman, как и предыдущие серии с подзаголовком LEGO, это обыкновенный трехмерный платформер с упором на кооперативное прохождение. Зато в содержательном и техническом плане этот проект выглядит гораздо более зрелым и серьезным типом, нежели ранние разработки студии. Герои двигаются — дерутся, прыгают, изворачиваются — намного живее и по-человечески, что ли. Разнообразие анимаций ударов, захватов и блоков только способствует наглядной демонстрации того, что девелоперы вышли на новый уровень игрушек "про LEGO". Что касается всего остального, то изменения скорее косметические: была доработана механика битв с боссами и добавлены поездки на транспортных средствах. А вот недостаток существенный: игра стала слишком серьезной для стебного платформера.



Конечно же, фирменный юмор в "леговских" реинкарнациях "Звездных войн" и "Индианы Джонса" был поярче и поотчетливее — все мы в курсе оригинальных историй и, естественно, смотрели соответствующие фильмы. С Бэтменом сложнее: комиксов про борца с преступностью в костюме летучей мыши уже никто толком не помнит, поэтому большинство смешных моментов вы можете не понять. Но авторы старались как могли. Герои игры уморительно кривляются, весело скачут перед камерой, дают друг другу подзатыльники — всеми силами пытаются развлечь придирчивого игрока. И знаете что? И у тех, и у других все схвачено как надо — и игра определенно заслуживает неоднократного прохождения и положительной оценки в дневник.

Оценка: 8.5

Вывод: Новый взгляд на серьезные приключения с легкими нотками изобретательного стеба.

Rock Band Unplugged

Жанр: *музыкальная аркада*
Разработчик: *Harmonix Music Systems, Backbone Entertainment*
Издатель: *Electronic Arts*

Таким забавам место на вечеринке, перед "плазмой" и с пластиковыми гитарами в руках. А не на маленьком дисплейчике портативных консолей и мобильных телефонов: размах не тот. Не почувствуешь ража. Всего-то и останется, что быстро-быстро щелкать по кнопкам, пытаясь не отстать от ритма и матерясь на очень сложных этапах композиции. Естественно, что-то похожее уже прилетало на PSP — всякие там "виртуальные ди-джеи" и "мьюзик мастера". Но разве противный визг сопливых японских девушек в попсовой аранжировке способен доставить хоть что-то похожее на удовольствие? Ну, если только их две и они уже давно без одежды — это да. А вот в плане музыкальной игры для PSP — так совсем уж полное убожество. Зато плейлист Rock Band: Unplugged пестрит изумрудной россыпью именитых ребят — Nirvana, Judas Priest, Jon Bon Jovi, ABC, The Policy и другими известными названиями.



Поэтому нет ничего удивительного в том, что эта забава на две-три головы выше своих конкурентов. Без особой скромности вы время от времени будете запускать игрушку, чтоб хотя бы гипотетически почувствовать себя Куртом Кобейном или, на крайний случай, исполнить что-нибудь чересчур крутое — вроде Painkiller. В такой обыкновенной ненавязчивости и кроется вся притягательная магия этой замечательной игры. Но, увы, не будет никаких закидонов, виляний вымышленным "хаером" или "козы" — это вам не Guitar Hero 3. Ну и не надо — для поднятия тонуса тяжелой музыки и непрерывных нажатий достаточно. Идиотски-юморная улыбка обеспечена: взгляните на себя в зеркало, когда будете играть. Ну прямо вылитый тру-металист на гражданке!

Оценка: 8.0

Вывод: Первая достойная музыкальная игра для PSP без японского подтекста.

Доктор Джонс



Игры предоставлены интернет-магазином www.belconsole.shop.by

АНОНС

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight



Новое платье короля

Жанр: *RTS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *EA Los Angeles*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *Electronic Arts*
Похожие игры: *стратегии серии Command & Conquer*
Сайт игры: *www.commandand-conquer.com*
Дата выхода: *2010 год*

Command & Conquer (оговоримся сразу, что под сочетанием C&C сегодня мы будем подразумевать исключительно тибериевую серию, подсерии Red Alert и Generals в расчет не берем) — как много таится в этих словах для любого уважающего себя стратега. Игра, которая в свое время породила жанр RTS, как Wolfenstein 3D породил шутеры. Игра с большой буквы.

Не вдаваясь в подробности развития серии, отметим лишь один занятный факт: за все время своего существования серия Command & Conquer практически не изменилась. Нет, конечно, улучшалась графика, росли в размерах карты, а для роликов приглашали именитых голливудских актеров, но игровая механика оставалась нетронутой — лишь третья часть привнесла несколько мелких добавок. А это подразумевало под собой строительство базы, обязательный сбор ресурса, в роли которого тут выступали зеленые/синие кристаллы тиберия, с последующим строительством оравы танков и раскатыванием противника в тонкий блин. Что еще более удивительно, такой ярый консерватизм не вызывал отторжения у игровой общественности, скорее наоборот — считался верностью традициям первой игры. Однако к четвертой части перед разработчиками встал вопрос: продолжить клепать одинаковые, как братья-близнецы, игры или сделать что-то принципиально новое. Они выбрали второе, но никто не мог предположить, насколько принципиально новым будет квадриквел.

С ног на голову

Сюрпризы поджидают нас уже на стадии сюжета. Во-первых, стоит сказать, что четвертая часть Command & Conquer будет последней главой истории о тиберии. В Electronic Arts здраво решили, что пора уже расставить все точки над "i" и дать ответы на все накопившиеся у фанатов вопросы, коих, поверьте, немало.

Действие четвертой части начинается спустя 15 лет после окончания Tiberium Wars и, соответственно, через 10 лет после финального акта Kane's Wrath — в 2062 году. Тиберий практически поглотил всю планету, пригодного для жизни пространства осталось всего ничего. Разработанные во время Третьей Тибериевой войны технологии ГСБ по сдерживанию распространения кристалла больше не справляются. И вот внезапно из своего убежища на белый свет вновь выбирается Кейн, да не просто выбирается, а едет с официальным визитом в штаб-квартиру ГСБ (Глобального Совета Безопасности; англ. GDI). Вершина наглости!



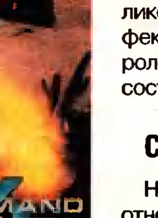
Погодите, самое интересное еще впереди: Кейн, оказывается, предлагает своим извечным врагам сделку. Годами он изучал технологии пришельцев-Скриннов и, как результат, разработал план глобальной системы контроля тиберия, однако для ее строительства ему не хватает самого малого — огромного количества денег, а ГСБ как раз располагает нужными капиталами. Как показывает практика, в критических ситуациях враги могут внезапно стать друзьями — так произошло и на этот раз. Кейн и ГСБ заключают перемирие и приступают к строительству Tiberium Control Network — Сети Контроля Тиберия.

После такого заявления фанаты C&C явно в замешательстве: ГСБ и Кейн вместе! Что же теперь будет? Спешим вас успокоить: все будет как всегда. Спустя 10 лет после строительства TCN, когда стартуют собственно кампании, количество инопланетного кристалла заметно уменьшилось, а планета начала постепенно возвращаться к нормальному виду. А при таких обстоятельствах вновь полезли наружу старые разногласия. И началась новая война. Последняя война, которая положит конец всем войнам...



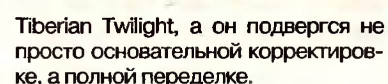
Нам предложат для прохождения две кампании — соответственно, за ГСБ и за Братство НОД. Скриннов в качестве играбельной расы EA вводить не собираются, однако исключать возможность их появления на поле боя окончательно нельзя. Разработчики объясняют это тем, что им хочется сильнее углубиться в историю противостояния Кейна и Совета. Кампания ГСБ будет более бодрой и динамичной, основной акцент в ней будет смещен именно на войну, в то время как миссии Братства будут больше сюжетными. Продвигаясь по сюжету, игрок узнает, наконец, кто же на самом деле Кейн, каковы были его планы, как ему удавалось постоянно выживать и много чего еще. EA готовят поистине грандиозный финал истории.

Как и раньше, сюжет будет развиваться посредством "живых" видеовставок, но сниматься они будут по новому принципу. Давайте вспомним, как было раньше: актеры монотонно зачитывали в камеру свои реплики, делая при этом умные лица. Теперь же все будет совсем по-другому. То есть ряженый маскарад с голливудскими актерами по-прежнему на месте, но вот камера теперь не статична. Главный герой больше не будет стоять истуканом, а станет бегать, прыгать, смотреть по сторонам и т.д., ну а игрок все это будет видеть, как и раньше, "от первого лица". От этого резко возрастет динамика роликов, не говоря уже и просто про эффект присутствия. Про исполнителей ролей сказать пока нечего: актерский состав еще не утвержден.



Command & Conquer: EndWar

Ну как, оправились от потрясений относительно сюжета новой игры? То ли еще будет, ведь теперь мы перейдем к рассмотрению геймплея Tiberian Twilight, а он подвергся не просто основательной корректировке, а полной переделке.



Во-первых, под нож пошла вся механика баз. Говоря простыми словами, стационарных баз больше нет. Как было раньше? У вас был мобильный сборочный цех, который мог передвигаться и по первому же клику разворачивался в главное здание — и уже вокруг него вы могли возводить другие постройки: различные фабрики, казармы, заводы и аэродромы. Вспомнили? Теперь забудьте.

Подобное превращение уже случалось с серией Warhammer 40.000: Dawn of War, но в лос-анджелесском отделении Electronic Arts пошли несколько другим путем. Отныне балом правят мобильные базы из разряда "все в одном". В начале каждой миссии у игрока будет находиться в подчинении только один юнит — огромный шагоход Crawler. Именно он является вашим первым и единственным способом производства новых войск. В обычном состоянии Crawler — довольно мощный боевой юнит, но стоит вам отдать приказ, как "ходун" останавливается и раскладывается в многоцелевой завод, где вы и будете строить новые танки и т.п. Возводить другие сооружения, кроме пары защитных турелей, вам больше не позволят (за одним исключением, о котором — чуть ниже). Когда вы наклепали достаточную армию, Crawler можно "поднять" и отправить в атаку. Даже если его уничтожат — это не проблема: с минутной задержкой вам пришлют нового. Да-да, в C&C4 разработчики введут респаун, желая таким образом предотвратить ситуации в сетевой игре, когда несколько игроков объединяются и за несколько минут "выносят" другого.

Во-вторых, авторы на полном серьезе вносят в Command & Conquer 4 самые настоящие ролевые элементы. И выражаются оные не только в банальном наборе юнитами нашивок, но и в более интересных аспектах геймплея. Так, теперь перед началом каждого раунда скирмиша или миссии кампании вам будет предложено выбрать класс своего Crawler. Классов всего три, и все они разительно отличаются между собой — даже набор юнитов у каждого класса абсолютно различен (общие войска — только инженеры), равно как и апгрейды для мобильной базы. Наступательный (Offensive) класс подразумевает давление грубой силой и медленное, но методичное закатывание врага в асфальт. Юниты соответствующие: многочисленные тяжелые танки, среди которых знаменитый ГСБшный шагоход "Титан" и модификация легендарного Mammoth MK.II из Tiberian Sun под названием "Мастодонт". По своему стилю наступательный класс более всего подходит ГСБ. Оборонительный (Defensive) класс — полная противоположность наступательному. Этот класс — единственный, которому доступно строительство разномастных защитных и сопутствующих сооружений, что в итоге склоняет к тактике позиционной войны и вытеснению оппонента. Третий класс — поддержка (Support). Он специализируется на избегании прямых конфликтов, активном использовании различных спецвозможностей вкупе с постоянными налетами авиацией, которой больше ни у кого нет, и ударами из супероружия. Кроме того, известно, что Crawler ГСБ класса поддержки является летательным аппаратом.

Далее по списку идет опыт. Теперь каждый уничтоженный юнит соперника будет приносить немного "экспы" в копилку игрока. За полученный опыт можно будет прокачивать Crawler и получать новые способности, а также юниты. Последнее стоит пояснить: войска не будут больше от-

Предзаказ

До выхода четвертой части Command & Conquer еще довольно много времени (релиз, напомним, назначен на следующий год), однако самые нетерпеливые могут уже сейчас заказать себе персональную копию игры. Западные интернет-магазины EBGames и GameStop открыли прием предзаказов на C&C4 по цене $49.99. Стоит ли соглашаться на такую, мягко скажем, кусающуюся цену — вопрос более чем спорный, но наше дело — оповестить.









крывать путем исследований или строительства нужных зданий — только разблокированием их из стека, и все "разлоченные" юниты станут доступны на все время. Набор опыта ведется не в конкретной партии, а вообще всегда — в кампании, скирмише или мультиплеере. Честно говоря, все это наводит на не очень хорошие мысли. Как бы не получилось ситуации в духе следующей: вот не удается пройти какую-нибудь сложную миссию, пошел порубался в скирмиш, наоткрывал юнитов и спокойно проскакал остаток кампании. Или как раз прошел кампанию и с открытым стеком зашел в мультиплеер рвать на части неопытных новичков. Хочется верить, ЕА знают, что делают.

Сразу видно, что разработчики явно вдохновлялись идеями современных сетевых шутеров: все эти выборы классов, разблокировка возможностей, даже ресурсы теперь добываются путем контролирования специальных башен — элементов Сети Контроля Тиберия. Еще одним спорным решением стало то, что C&C4 будет требовать постоянного подключения к Интернету, даже если вы играете в сингл. А если у вас нестабильное соединение, предоплата закончилась или просто не проведен Интернет? Что делать в таком случае? В ЕА на этот счет отмалчиваются.

Напоследок поговорим немного о технической стороне вопроса. Как вы уже, наверное, догадались, и тут нас поджидает несколько приятных сюрпризов, главный из которых состоит в том, что в ЕА наконец-то додумались выбросить старый движок SAGE на свалку. Tiberian Twilight работает на модифицированном "моторчике" Red Alert 3. Картинку он выдает не то чтобы безумно красивую, но вполне современную. Особенно в ЕА гордятся своей фишкой, называемой "задержанным освещением"; она позволяет более правдоподобно передать игру света и тени.

Увы и ах, но музыку для C&C4 будет писать не Фрэнк Клепаки, автор саундтреков к большинству игр серии, и даже не Стив Яблонски (известный голливудский композитор написал музыку для C&C3). Эта непростая работа возложена на дуэт Джеймса Ханнигана и Джейсона Грейвса (Dead Space). Стиль ГСБ более оркестровый или милитаристский, в то время как НОД — религиозный с вкраплениями хора.

Знай свои права!

Решение ЕА сделать Command & Conquer 4 полностью зависимой от подключения к Сети вызвало сильное недовольство в среде геймеров. Еще бы, ведь оно противоречит "Биллю о правах геймеров", который выпустили в 2008 году Брэд Варделл (гендиректор Stardock) и Крис Тейлор из Gas Powered Games (тот самый, что создал Supreme Commander, Demigod и много чего еще) и где есть один из пунктов, гласящий: "Игроки вправе требовать, чтобы режим одиночной игры не нуждался в связи с интернетом каждый раз, как они захотят поиграть". Правда, в свое время ЕА этот билль не подписали и теперь могут строить игрокам козни с чистой совестью. Впрочем, еще есть надежда, что они откажутся от столь сомнительной фишки, которая, скорее всего, лишь сыграет игре в минус.

Обобщим вышеизложенное. Command & Conquer изменился, причем изменился более чем радикально. Не все готовы к такому резкому повороту событий — уже сейчас многие требуют от ЕА вернуться к привычным правилам C&C. Трудно сказать, пойдут ли игре на пользу все эти изменения. Но, с другой стороны, серии требовалась хорошая встряска. Что из этого получится, судить пока рано: до релиза все еще может поменяться не раз и не два, но если идеи приживутся, то мы их обязательно увидим. Кроме того, пусть C&C4 и завершает историю Кейна, он не закрывает всю тибериевую вселенную — например, еще не до конца рассказана история вторжения Скриннов (все еще в душе надеемся на Tiberium). В общем, серия эволюционирует — и это определенно хорошо.

Алексей Апанасевич



АНОНС

Heaven

Жанр: *квест*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Genesisworks*
Издатель: *неизвестен*
Похожие игры: *серия Myst*
Дата выхода: *2010 год*
Официальный сайт игры: *www.heaventhegame.com*

В наше непростое время, когда сплошь и рядом творческий кризис, зачастую выход находится в разного рода экранизациях, новеллизациях и игроизациях. В ход идет абсолютно все. Могли бы вы еще недавно подумать об игре по "Божественной комедии" Данте? А вот гигант игровой индустрии ЕА уже вовсю сооружают Dante's Inferno. Но люди из конторы Genesisworks пошли еще дальше, да так, что дальше уже некуда. Их новая игра создается по мотивам... Библии! Называется это чудо соответствующе — Heaven.

Как невероятно это бы ни звучало, но факт остается фактом: теперь игроизации подверглась самая священная для всех христиан книга. Однако погодите немного, не торопитесь забрасывать разработчиков тяжелыми вещами с криками: "Еретики! Сжечь их!". Судя по всему, Genesisworks подошли к своей работе со всей возможной ответственностью. Глава студии Пол МакКоллей — человек глубоко набожный и к Священному Писанию относящийся с трепетом, и он бы не стал затевать подобный эксперимент на пустом месте или сугубо ради денег. Более того, МакКоллей признался, что мысль о такой "божественной" игре пришла к нему в виде знака свыше, этакого видения. Пусть некоторым это может показаться полурелигиозным бредом, но Пол всерьез загорелся этим. Семь лет он вынашивал свои идеи, а в 2004 году смог создать собственную компанию специально для разработки этого необычного проекта. И, что самое интересное, похоже, у ребят действительно получается воплощать свои фантастические идеи в жизнь.

Завязка у проекта такова: астронавт по имени Джошуа на особом космическом корабле отправляется к спутнику Юпитера с важной миссией. При прохождении пояса астероидов шаттл получает серьезные повреждения, но внезапно возникает архангел Михаил и спасает, казалось бы, обреченного человека. Ангел доставляет Джошуа прямиком в рай, и теперь тому предстоит решить множество головоломок, пройти по улицам из чистого золота и, наконец, предстать пред Троном Господним, где сам Христос будет решать судьбу нашего героя. Помочь астронавту в его путешествии по царствию Света вызывается модельных форм девушка по имени Аксис. В детстве у нее отказали ноги, но благодаря ее глубокой вере на нее снизошло чудесное исцеление, и теперь она хочет помочь запутавшемуся Джошуа найти свою путь...

По механике Heaven — не что иное как идейный наследник легендарной квестовой серии Myst. То есть — вид от первого лица, яркие краски, потрясающие по своей красоте ролики и, разумеется, витиеватые головоломки. Всего предусмотрено 7 глобальных головоломок, каждая из которых открывает проход на следующий, хм, уровень. Решать эти самые глобальные головоломки мы будем путем решения задачек калибром поменьше. Фактически, так — от загадки к загадке — наш астронавт и будет путешествовать по раю на аудиенцию к Всевышнему.

И вот тут мы переходим к самой главной составляющей Heaven — к атмосфере. Разработчики, создавая окружающий героя мир, полностью полагаются на посвященные описанию рая главы Библии. Это значит, что игрок обязательно окажется у Хрустальной Арки, побывает в Хрустальном Лесу, пройдет по улицам из чистого золота, а также повстречает ангелов и четырех Стражей Трона Господа — Льва, Орла, Тельца и Человека. Окружающий мир выглядит действительно "божественно": яркое солнце, краски исключительно теплых оттенков (было бы странно, если бы было наоборот), блики, отражения, безумно красивая вода. Вдобавок, это все еще и прекрасно анимировано. Картинка действительно завораживает своей красотой. И это неудивительно: над игрой работают не последние в игровой индустрии люди — Стефан Мартинье (в свое время работал над Uru: Ages Beyond Myst и вообще бывший дизайн-директор Midway) и Дилан Койл (раньше трудился над "адским" Hellgate: London — такая вот радикальная смена направления).

Однако не весь рай описан в Библии, а если информации мало, то разработчикам приходится включать фантазию. "Мы готовы к тому, что не все примут то видение рая, каким его рисуем мы", — утверждает МакКоллей. Тут-то и кроется самая большая опасность для Genesisworks. Давайте проведем простые аналогии. За что в свое время церковь так набросилась на Дэна Брауна и его "Код да Винчи"? За то, что автор довольно вольно интерпретировал легенду о Граале и наследии Христа. Так вот, по сути, создатели Heaven пошли гораздо дальше — они замахнулись фактически на всю Библию целиком. Нет, мы не говорим, что игра подвергнется гонениям, благо, она полностью следует канонам первоисточника, но, как говорится, осадочек останется. К счастью, на игру всегда можно взглянуть с другой стороны — как на просто классический квест с заумными головоломками и необычной стилистикой.

Сейчас старые добрые олдскульные квесты постепенно возвращаются в моду: сначала A Vampyre Story, наследник классики от LucasArts, теперь вот Heaven, следующий канонам Myst. Главная особенность проекта — это его, без сомнения, уникальный мир, но это же и есть его главный спорный момент. Но давайте скрестим пальцы и будем надеяться, что у разработчиков из Genesisworks все получится в лучшем виде и что за игру про рай их не пошлют гореть в аду.

Алексей Апанасевич



АНОНС

Star Wars: The Old Republic

Смешались в кучу люди, дроиды, планеты, звезды, корабли...

Жанр: *MMORPG*
Платформа: *PC*
Разработчик: *BioWare Austin*
Издатель: *LucasArts*
Похожие игры: *серия Star Wars, World of Warcraft*
Дата выхода: *2011 год*
Официальный сайт игры: *www.swtor.com*

В то время как бушует мировой финансовый кризис, разоряются некогда успешные компании, а бесплатные онлайновые проекты медленно, но верно завоевывают мир, легендарная компания BioWare затеяла величайший эксперимент из тех, что видел жанр MMORPG. Пока основная часть онлайновых ролевых игр базируется на бесконечных блужданиях, однотипных боях и скучной прокачке игрока, Star Wars: The Old Republic опирается в первую очередь на мощный и интересный сюжет, что весьма и весьма странно, если учитывать ее жанровую принадлежность. Девелоперы хотят, чтобы игроки сами построили историю "Звездных войн", а не просто бессмысленно ходили в рейды на монстров ради пары новых штанишек с уникальными свойствами. Star Wars: The Old Republic будет отличаться от других MMORPG проработанной историей, а также запоминающимися и харизматичными персонажами, которых в культовой подсерии Knights of the Old Republic, как многие из вас помнят, хватало. А еще сами разработчики заявляют, что они создают самый масштабный проект за всю свою жизнь.

Стартует действие игры через триста лет после событий дилогии KotOR. Реван и Изгнанница (по официальной версии, это была именно девушка) в поисках ответов на свои извечные вопросы отправились в далекие регионы Галактики, но так и не вернулись из своего путешествия. Спустя сотни лет вместо забытых героев Республики откуда ни возьмись появился флот могущественной Империи ситхов. Древние предсказания сбылись: настоящие, истинные воины тьмы вернулись, вновь развязав войну за власть и в очередной раз вызвав на смертный бой орден джедаев. Над далекой-предалекой Галактикой нависла новая угроза.

Необычно видеть в рассказе об онлайновом проекте описание сюжета, не правда ли? А ведь именно он и является главной особенностью The Old Republic. Да и вообще, игра выглядит так, словно в обычную однопользовательскую RPG набросали MMO-элементов, а вся многопользовательская составляющая скорее напоминает какое-то подобие кооператива, добавленное так, для галочки. И, скорее всего, многие будут играть в The Old Republic именно так, как играли в предыдущие части саги о Старой Республике.

Для каждого из кучи классов приготовлена уникальная сюжетная линия, а также планета, где стартует фабула. Но не основным сюжетом единым — количество побочных квестов будет просто зашкаливать. По словам разработчиков, местные истории являются самыми масштабными за всю историю жанра. BioWare хочет добиться большего вовлечения игрока в сторилайн, а не в бесконечную беготню и зачистку локаций для прокачки. Разработчики желают, чтобы пользователи сами стремились узнавать больше о мире проекта и населяющих Галактику персонажах. Причем перед нами обязательно вновь предстанет выбор между Светлой и Темной сторонами Силы, и именно от наших поступков будет зависеть будущее протагониста.

В то же время стоит признать, что если бы The Old Republic не выглядела любопытным симбиозом онлайновых и одиночных ролевых игр, то ее потенциальная ценность была бы гораздо меньше. Но действительно интересно посмотреть на эксперимент по скрещиванию полноценной RPG, обладающей глобальным сюжетом, который будет плясать под дудку обычных игроков, с MMORPG, где сами пользователи решат, кто победит в этой войне, а кто проиграет.

Именно возможность сражаться и идти по векторам сторилайна бок о бок с друзьями, а также вместе принимать решения является самой привлекательной в этом проекте. Объединяться в партии нам, само собой, не запретят. Плюс, как и в Mass Effect, в диалогах нам будет дан "эмоциональный круг": вновь предстоит выбирать не сами реплики, а их характер — но самое интересное заключается в том, что участвовать в диалоге смогут сразу несколько человек. Проект, если верить девелоперам, будет мастерски решать, когда стоит говорить одному игроку, а когда — другому. А благодаря полностью озвученным диалогам и динамичной камере беседы станут выглядеть как в настоящем фильме.











Впрочем, если игрок захочет управлять сюжетом единолично, то стать его компаньонами смогут не только живые игроки, но и искусственный интеллект. К сожалению, практически все герои KotOR по прошествии трех столетий скончались от старости или рук злодеев, зато остались их потомки и некоторые знакомые дроиды, чтобы продолжать спасать Галактику. И никто не помешает им влиться в вашу команду и повторить путь легендарных предков.

Просторы The Old Republic очень немаленькие, и на их исследование могут уйти месяцы игры. Разработчики заботливо переносят в проект каждую планету, каждую локацию, которая когда-либо мелькала во всей вселенной, и, кажется, у них получается самый большой игровой мир за все время. Причем даже самые матерые фанаты "Звездных войн", как обещает BioWare, найдут для себя в The Old Republic что-нибудь новое.

Боевая система KotOR, если помните, была довольно сильно похожа на оную из различных MMORPG. Но без серьезных изменений грамотно адаптировать ее под онлайн, понятное дело, было бы практически нереально. Поэтому отныне никакой тактической паузы не будет, а боевая система переехала в The Old Republic из World of Warcraft, что, как видится, прибавит напряженности яростным дуэлям на световых мечах, но все же является весьма спорным ходом.

BioWare явно стремится сделать бои зрелищными и эффектными. Так, во время нанесения вами ударов игра сама будет просчитывать анимацию оппонента, выбирая для того самые красивые движения, которые будут идеально подходить соответствующему моменту. Герои, так сказать, сойдутся в смертельном танце, подстраиваясь под движения противника и стремясь убить его.

Не проигнорировали создатели и достижения современных экшенов. Если вы предпочитаете воевать с помощью бластеров, будет возможность использовать укрытия, что уравнивает шансы на победу джедаев и обычных солдат. А еще те, кто считает адептов Силы более подходящими для себя персонажами, будут удивлены приятными особенностями классов вроде огнемета и джет-пака или удара ниже пояса в стиле Хана Соло. Кроме того, в игре предложат поучаствовать и в космических боях. И хотя конкретных подробностей об этом аспекте пока нет, кажется, нас ждет что-то весьма необычное и увлекательное.

Единственное, про что совсем не хочется рассказывать и что может отпугнуть игроков от The Old Republic, это ее визуальный ряд. Технологически проект не вызывает серьезных нареканий — хотя ни современных эффектов, ни высокополигональных моделей не будет, — но недоумение порождает его графический стиль, который разработчики скопировали с мультсериала "Войны клонов". Вроде все и хорошо: картинка в целом недурственная, а каждая локация потрясает своей красотой и масштабностью — но те же рукоятки световых мечей, выглядящие как куски каких-нибудь канализационных труб, вынуждают презрительно фыркать. Солдаты Республики, облаченные в броню клонов, тощие пластмассовые фигурки героев, одетых в разноцветные лосины, и лица, блестящие на солнце так, будто их намазали толстым слоем жира, также вызвали недовольство со стороны почти всех игроков и прессы (в том числе нас). Будем, впрочем, надеяться, что разработчики одумаются и до релиза все-таки немного пересмотрят свою позицию.

Пока картина вырисовывается радужная. Несмотря на не самую технологичную графику, странную стилистику и слабую привязанность к двум частям KotOR, The Old Republic очень интригует, а россказням разработчиков в кои-то веки хочется верить. Эта MMORPG просто обязана прийтись по вкусу даже тем, кто недолюбливает онлайновые игры, ведь, по сути, это все тот же старый добрый KotOR — немного измененный, но все такой же великолепный.

Алексей Пилипчук

виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин.
Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 289-37-13. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. © "НЕСТОР", 2009. Тираж 20 033 экз. Подписано в печать 04.11.2009 г. в 21.00. Цена договорная. Заказ № 5985.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12